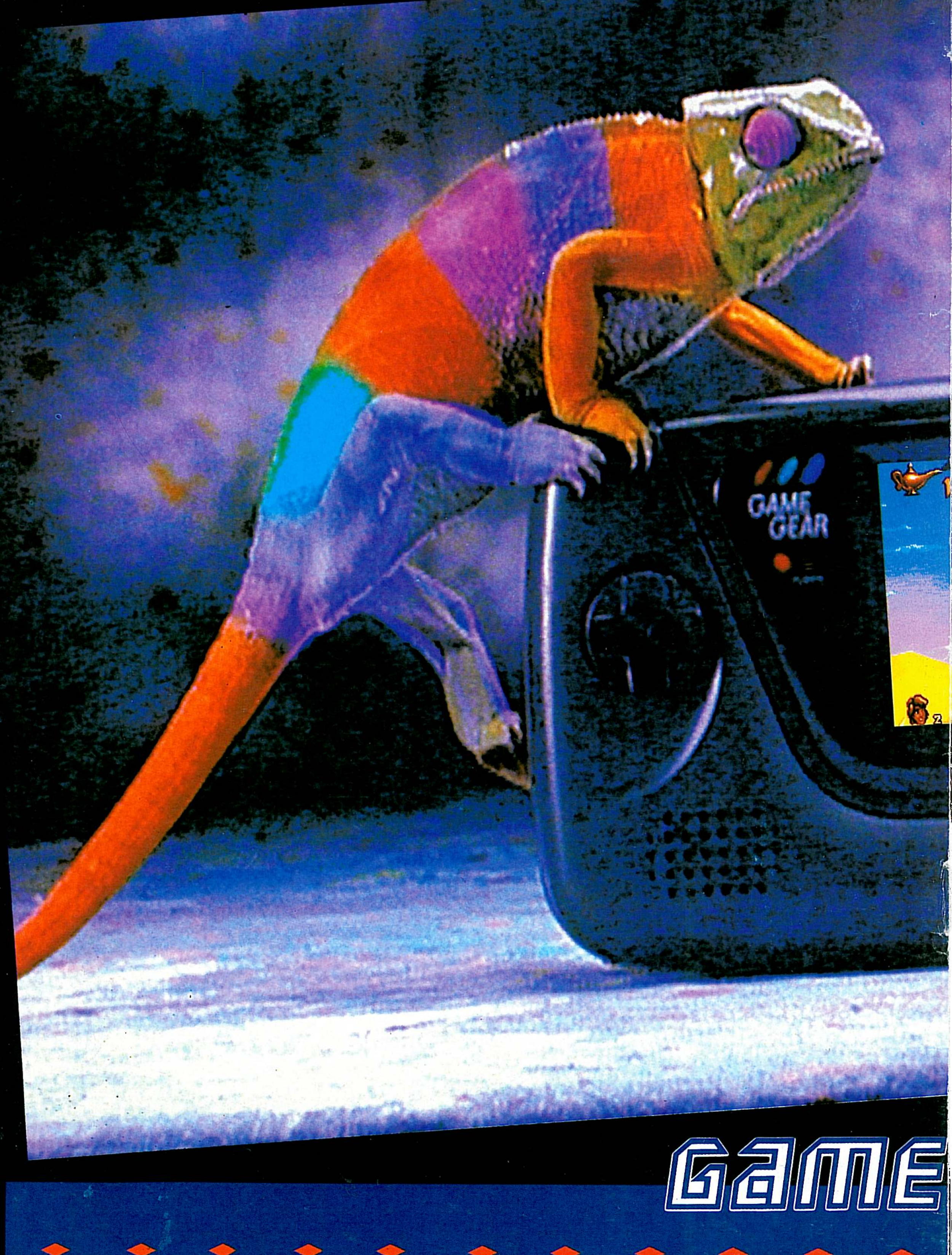

REVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEGA
NUMERO 16 ● 350 PTA.
Mega SEGA
GRUPO ZETA
PREVIEW EXCLUSIVA
MORTAL KOMBAT II
DE 14 PAGINAS
MEGA DRIVE
ROCKET KNIGHT 2
SHAQ-FU
EARTHWORM JIM
BUBSY 2
JUNGLE BOOK
EA SPORTS TENNIS
OUTRUNNERS
CAESAR PALACE
BODYCOUNT
GHOSTBUSTERS
MEGA CD
THE LAWNMOWER MAN CD
BATTLECORPS
MASTER SYSTEM
ULTIMATE SOCCER
GAME GEAR
GLOBAL GOLF
Todos los finales de
DRAGON BALL Z
A TODO
LIBRO ESPECIAL 3er ANIVERSARIO
SONIC
SEGASONIC THE HEDGEHOG
00016
8 420565 051002

GAME GEAR

¡MONTATE



GAME

Unitros

¡LO en COLORES!

Hay dos clases de portátiles

GAME GEAR

y las demás.



La que alegra tu vista con una paleta de 4.096 colores en su exclusiva pantalla retroiluminada, o las que te dejan a verlas venir con un triste tono.

La que te atrapa con la nítida y espectacular acción de sus más de 200 juegos o las que te obligan a atrapar al vuelo cada movimiento.

La que puedes convertir en tu T.V. privada, o las que te privan de cualquier extra.

La que suena de lujo con 4 canales en estéreo o en las que oir algo, ya es un lujo.

Ante la duda, no te la juegues.

¡Móntatelo en colores con GAME GEAR!.







SUMARIO

PREVIEWS

GRUPO ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Vicepresidente: José Luis Erviti
Consejero Delegado: Félix Espelosín
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López y José Sanclemente Sánchez
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Álvarez

Director Editorial: Pedro de Frutos
Director de arte: Tomás J. Pérez
Redactor Jefe: José Luis Sanz
Redacción: Bruno Sol
Colaboradores: Fernando Martín, Agustín Scianmarella, Marcos García, José Luis del Carpio, Juan Carlos Sanz, Roberto Serrano, Javier Iturrioz, Colman López y Magdalena González
Edición: José Luis Álvarez y Juan José Esteban
Maquetación: Alberto Caffaratto, Luis Marín, Marina Caffaratto, Belén Díez España y Santiago Lorenzo Crespo
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/ O'Donnell 12. 28009 Madrid. Teléfono: (91) 578 15 72. Fax: (91) 431 65 80

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Consejero Delegado: F. Javier López López
Director-Gerente: José L. García Yáñez

ADMINISTRACION, PUBLICIDAD Y SERVICIOS COMERCIALES:
O'Donnell 12, 6º. 28009 Madrid. Teléfono: (91) 578 15 72
Director administrativo: Félix P. Trujillo. Controller: Josefína Agüero.
Director de Publicidad: Benito Mateos. Zona Centro: Usue Aburto.
Coordinación de Publicidad: Marina Lara. Producción: Javier Serrano (director), Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes). Promoción y ventas: Carlos Bravo

SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 578 15 72 (extensiones 361 y 365)

PUBLICIDAD
MEDIAPUBLIC
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: O'Donnell 10, 2º. 28009 Madrid. Tel.: (91) 577 76 99 Fax: (91) 577 61 10. Cataluña y Baleares: Consell del Cent 425, 3º. 08013 Barcelona. Tel.: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28. Levante: Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Tel.: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30. Sur: Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Tel.: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11. Norte: San Vicente 8. Edificio Albia II, 5º. 48001 Bilbao. Tel.: (94) 424 72 77 Fax: (94) 423 72 01.
Director Ventas Internacional: Brigitte Bauer
O'Donnell 10, 2ª. 28009 Madrid. Tel.: (91) 577 76 99 Fax: (93) 577 61 10
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: (07) 44-71-836 76 01. Francia: Media Export. París. Tel.: (07) 33-1-46 43 79 00. Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: (07) 39-2-76 11 00 26. Suiza: Publicitas International. Basilea. Tel.: (07) 41-61-275 46 46. Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: (07) 351-1-57 56 57. Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: (07) 32-2-375 29 46.

PUBLICIDAD MULTIMEDIA REUNIDA S.A.
O'Donnell, 10. 28009 Madrid. CIF: A80-706.419
Director Gerente: Mariano Bartivas. Director Administración: Ignacio García

Filmación: DataPress S.A. C/Quiñones, 9. 28015 Madrid. Fotomecánica: Promograf. C/ San Romualdo, 26 - 4º. 28037 Madrid. Impresión y encuadernación: Cobrhi, S.A. Industria Gráfica. C/ Ajalvir. 28850 Madrid. Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén, 84. 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 4846634.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
350 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: M-12.823-93

MEGA SEGA es una licencia de EMAP España publicaciones S.A.
Director para España: Clive Pembridge

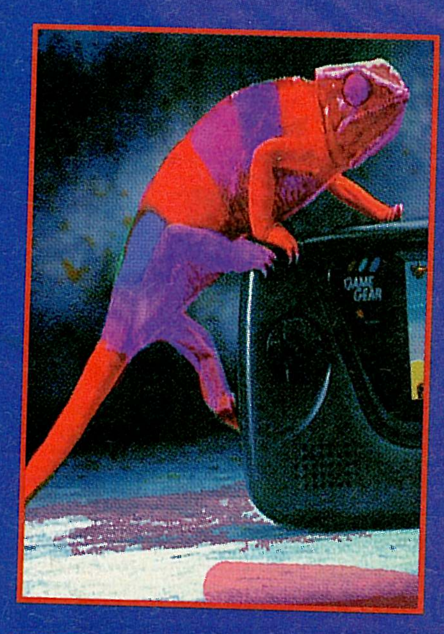
SANDOR PUHL

No pertenecemos al gremio de la prensa deportiva, no tenemos nada en contra de nadie, pero desde estas líneas queremos condenar la actuación arbitral del húngaro Sandor Puhl, que arbitró el España-Italia del pasado día ocho de Julio... Salinas (je, je, ¿cogéis la gracia?). Mucho se ha escrito sobre el tema, pero el penalti nos sigue pareciendo evidente (tanto o más que el posterior vendaje de Luis Enrique), y, por tanto, igual de evidente la consiguiente tarjeta roja al jugador, que habría privado a Italia de utilizar a Tassotti, el Carnicero de Millanello, en los siguientes encuentros. Menos mal que la FIFA le ha cascado ocho partidos de sanción. Para justificar este espacio deportivo vamos a lanzar un rumor, la compra de los derechos por parte de Virginia Juegos para hacer un beat'em up llamado SANDOR "GOOD LOOK" KNOCKOUT HUNGARIAN RAPSODY. El juego se desarrolla en pleno campeonato del mundo y tendremos que hacer la *vista gorda* ante las agresiones cometidas los y vituperios proferidos por las selecciones.



MAS NOTICIAS DEL CAMALEON

El mes pasado os hacíamos una pequeña referencia al camaleón que Sega está mostrando en spots publicitarios. Pues bien, en este número os vamos a revelar nuevas anécdotas del rodaje, en el que se utilizaron tres especímenes, dos de los cuales *cayeron* antes de terminar el rodaje. El primero de ellos murió víctima de un infarto al intentar imitar el color de fondo, un rojo intenso pasión.
El segundo tuvo peor suerte. Al intentar subirse a lo más alto de la Game Gear, tropezó y cayó a la plataforma de madera, con tan mala suerte que se desnucó con el bolígrafo del director y se incrustó en una caja abierta que contenía clips.
El tercero hizo lo que se le requería a la primera, vistos los nefastos resultados cosechados por sus congéneres.
El mes que viene ahondaremos en sus biografías, palabra.





ESTADISTICA DE TRUCOS

Os adelantamos en rigurosa exclusiva los primeros resultados del estudio realizado por la prestigiosa Smart & Verveture Investigations of Medios sobre la publicación de trucos en las revistas de consolas. Según su informe, en los últimos cuatro meses las revistas de la competencia han copiado sistemáticamente algunos de los mejores trucos publicados por MEGA SEGA. Lo más original del tema es que estos trucos ya circulaban desde hace algún tiempo por los lugares más frecuentados por los expertos.
La aparición de los trucos del TECHNOCLASH, WOLFCHILD o LOTUS II RECS nos hacen pensar que nuestros insignes competidores se fijan demasiado en el contenido de nuestra revista, tanto que copian los trucos una y otra vez ante la falta de medios para conseguirlos antes que nosotros sin ayudas adicionales (como están acostumbrados). Como argumento definitivo, estamos filtrando en la sección de Trucos Némesis algunas argucias para cazar a los copiones. El primero de esta campaña, llamada Alerta contra Moscones, fue el que apareción en el número 14, del juego GODS para conseguir vidas infinitas.
Os mantendremos informados para que conozcáis los resultados del programa Alerta contra Moscones.



MEGA JUEGO A ECCO THE DOLPHIN

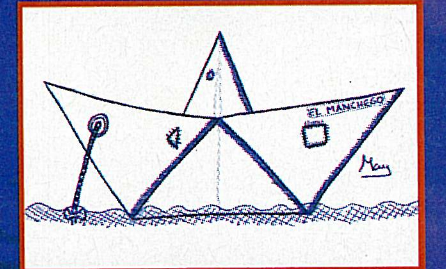


Suponemos que el pasado mes os extrañaríais de ver cómo al juego **ECCO THE DOLPHIN** para ***Master System*** le otorgábamos el prestigioso sello de Mega Juego. Pues bien, ante la abalancha de cartas preguntándonos cuál era el motivo de esa distinción, no tenemos más remedio que justificar nuestra actitud: **ECCO THE DOLPHIN** es el Mega Juego de los dormilones, la obra cumbre de la nueva corriente de programadores analgésicos. A esta *generación adormidera o generación valeriana* pertenecen también otras *estrellas* como ETERNAL CHAMPIONS, LINE OF FIRE o SONIC CHAOS.
Queda zanjada la polémica del Mega Juego.

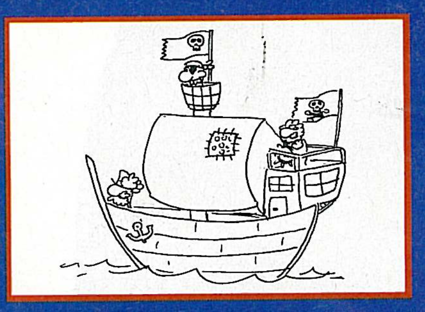
LA REDACCION DIBUJA UN BARQUITO

La prueba más original de todas cuantas podáis imaginar. El argumento definitivo que impulsó a nuestros a jefes a contratarnos. ¿Para qué queremos saber de consolas? ¿Por qué Némesis, The Elf, Skywalker o The Scope trabajan vilmente en esta redacción cuando han demostrado sobradamente que son unos inútiles? Aquí tenéis en exclusiva lo que tantas personas deseaban ver: la prueba psicotécnica que tuvieron que superar para entrar a juga... es decir, a trabajar, en MEGA SEGA (en otros lugares nos consta que dibujan chupetes):

ASIKITANGA
Con este barco ganó el primer premio del concurso de dibujo en párvulos. Los del jurado dicen que se nota la influencia del estilo caucasiano apofítico (¿...?).

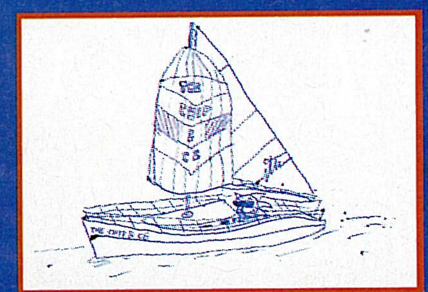


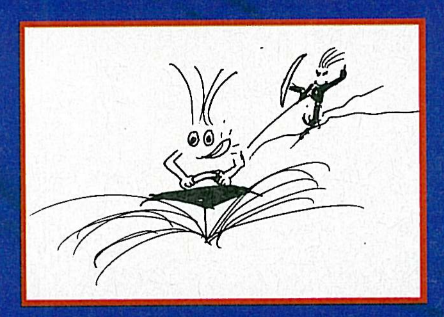
MAYERICK NEMO
No tiene ni la más remota idea de lo que es un barco (mucho nos tememos que en La Mancha no deben de tener muy buena prensa), y no le ha quedado otra opción que dibujar una de esas inmensas embarcaciones de papel a las que tan asiduo es De Lucar.



NEMESIS "terror de los mares".
Este dibujo va más allá del lógico escepticismo analógico, inherente a una concepción clasicista de la existencia humana, para introducirse en el cromatismo divergente del universo filibustero, cargado de fuertes contrastes morales.

THE CHIP & CE
En este prototipo, supuestamente navegable se aprecia la influencia de su diseñador, El aspecto que ha levantado la admiración de de los críticos es la posibilidad de transformarse en un balón de playa. Doña Adelaida lo va a promocionar en la tele.





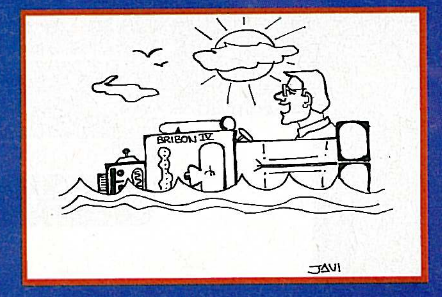
(SAILOR) DREAMER
Claro ejemplo del arte que derrochan los miembros de la redacción de MEGA SEGA. Una perfecta síntesis de entre un escarabajo pelotero, un boxeador retirado y un psicoanálisis para trtar los trastornos sexuales del ganado vacuno. Toda una apología del amor entre los animales.

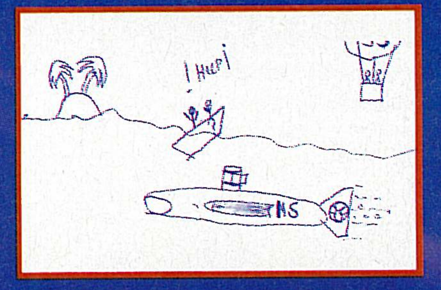


J.L. "LITTLE MERMAID" SKYWALKER
Nació cuando el hombre pisaba la luna, y fue la imagen de aquella embarcación, el Apolo XI, flotando sobre los mares selenitas la que le dejó anodadado. Me gusta la sensación de ver cómo el ser humano inventa embarcaciones cónicas para navegar en busca de gambas.



MEGA SEGA. BARCO Q.
Cuando llega el verano olvidamos relojes y alquilamos esta modesta nave, ideal para pescar cuezos. Aunque hace aguas por todos lados y necesita pasar la ITV, aún no hemos encontrado nada tan divertido y emocionante como este bote a pilas.





RAUL "PUNISHER" PUÑAOS
Observad la sobriedad de los tonos pastel, el colorido de los valles, la cara con que la muchacha mira al chico de la ventana, la ansiedad de los gamusinos inmersos en la jungla...

No contentos con mostrarte las primeras pantallas de MORTAL KOMBAT II, MEGA SEGA se enorgullece de presentarte la primera preview completa del que, con toda seguridad, va a ser el juego mas caliente del año.

MORTAL KOMBAT II

Acclaim ha trabajado durante 18 meses en este proyecto para realizar una conversión de MORTAL KOMBAT II, la máquina recreativa de Midway y MEGA SEGA ha estado con ellos en cada uno de los pasos. Ahora, después de haberte mostrado las últimas pantallas en el número anterior, nos acercamos a las mismísimas entrañas de esta magnífica conversión. Hemos visto cada personaje, sus golpes y sus fatalities, y los hemos jugado hasta la saciedad. Por lo tanto estamos capacitados para informaros sobre las versiones para Mega Drive y Game Gear. Pero antes, los preliminares...

Debido a su inútil intento de sembrar el caos en la tierra intentando controlar el torneo Shaolin, Shang Tsung ha regresado a su mundo con una humillante derrota a manos de Liu Kang para presentarse a su amo Dark Lord, aun a riesgo de jugarse la vida. Tsung ruega perdón por lo acontecido y Kahn le concede una segunda oportunidad, otro torneo para derrotar a sus oponentes, pero Tsung no está de acuerdo en tener que luchar desde el principio de la competición. Con luchadores entrenados por Khan el torneo comienza en escenarios del terrible mundo de éste. Las mismas reglas, pero esta vez el campeón se las tendrá que ver con el mismísimo Khan.

1-2 JUGADORES

DESDE	SEPTEMBER
POR	ACCLAIM
PRECIO	UN PASTON
GENERO	BEAT' EM UP

PORCENTAJE COMPLETO



MORTAL KOMBAT II

CALIDAD DE RECREATIVA

Lo que todo el mundo se estará preguntando es si esta conversión tiene todo lo de la recreativa. Bien, pues me alegra deciros que sí, que han logrado incluir cada personaje, cada fatality... y, además, cada personaje sigue conservando sus variados golpes –incluyendo los terribles abanicos de Kitana, el sombrero de sus antepasados de Kung Lao y sus fatalities–. En cuanto a la apariencia, la animación y los movimientos son totalmente idénticos a los de la recreativa. Igualmente han cogido los mismos modelos y la misma música utilizados en la máquina.



LUCHADORES SECRETOS

En la recreativa aparecen tres luchadores secretos que también se han incluido en la versión para ***Mega Drive***. Son réplicas siniestras de luchadores ya existentes, y se camuflan bajo los nombres de Jade, Smoke y Nobb Sariot. Los dos primeros han aparecido en todas las versiones de recreativas, mientras que el último apareció en la versión V.3.



DESTROZALE

Una de las razones de que el MORTAL KOMBAT original tuviese tanto éxito es por la nobleza de los movimientos especiales de cada uno de los luchadores. Para esta saga, además de los fatalities de cada personaje, **Midway** utilizó la serie para introducir dos nuevas ideas: Babalitie y Friendship.

FATALITIES

Como en el original, el campeón camina hacia su oponente y realiza el fatality. Dependiendo de la proximidad del oponente, el derrotado es aniquilado de una manera u otra. Cada personaje tiene dos fatalities.

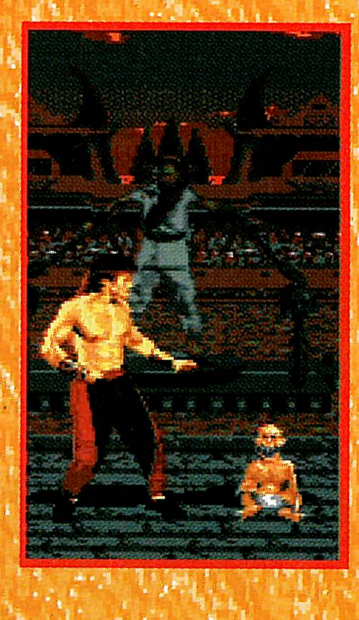
FRIENDSHIPS

En el amor y la guerra todo vale. ¡Tonterías! Este movimiento termina con la clemencia del vencedor sobre el derrotado, al que ofrece su amistad.



BABALITIES

¿Has deseado alguna vez ver a Baraka en pañales? Las babalities son un toque de humor dentro del juego, que hace que el perdedor sea transformado en un bebé, mientras el vencedor se cachondea y regodea de su pinta de bebé mocoso recién salido de la guardería de la señorita Pepis.



PIT FATALITIES

Sólo se pueden utilizar en el nivel del pit y, según la distancia, funcionan de diferentes maneras.

MORTAL KOMBAT II

EN LA ESQUINA DERECHA...

Los luchadores de la recreativa han sobrevivido a la transición de la coin-op a la *Mega Drive* sin ningún cambio importante. Los programadores de Midway elaboraron unos escenarios para cada personaje, todos relacionados con la invasión de los esbirros de Khan. Mientras Liu Kang y Raiden luchan por las fuerzas del bien, Shang Tsung está dispuesto a traer el caos sobre la tierra.

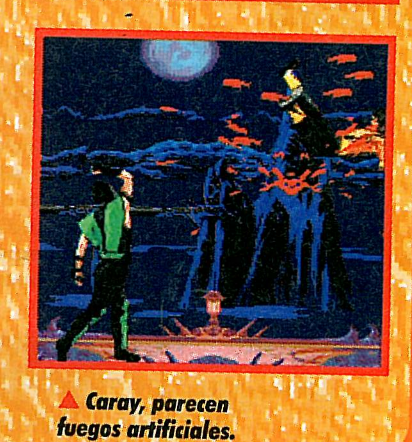
REPTILE





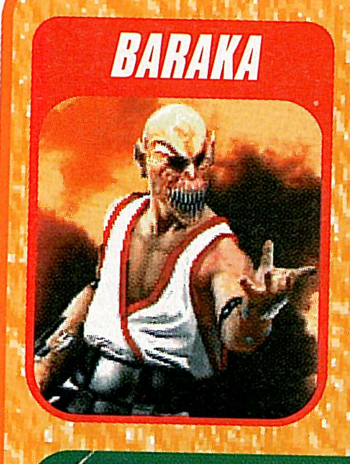
Reptile ha mejorado considerablemente el aspecto que tenía e el primer juego de la saga MORTAL KOMBAT. Es una mezcla de lo bueno de Scorpion y Sub-Zero, y como armas lanza un asqueroso moco y tiene una 'power ball', que al principio no tiene mucha fuerza pero que a medida que pasa el juego puede llegar a derribar a seis contrincantes.





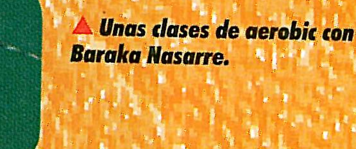
▲ Caray, parecen fuegos artificiales.

BARAKA



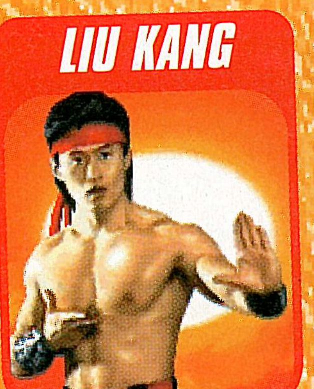
Es un asiduo residente del mundo de Shang Tsung. Baraka es un miembro de una banda de nómadas mutantes que no paran de explorar el planeta. Su reputación como luchador despiadado ha llegado a oídos de Sao Khan, que ha querido ficharle. Es un maestro en el manejo de los cuchillos y de los saltos, además es un combatiente bastante ágil.



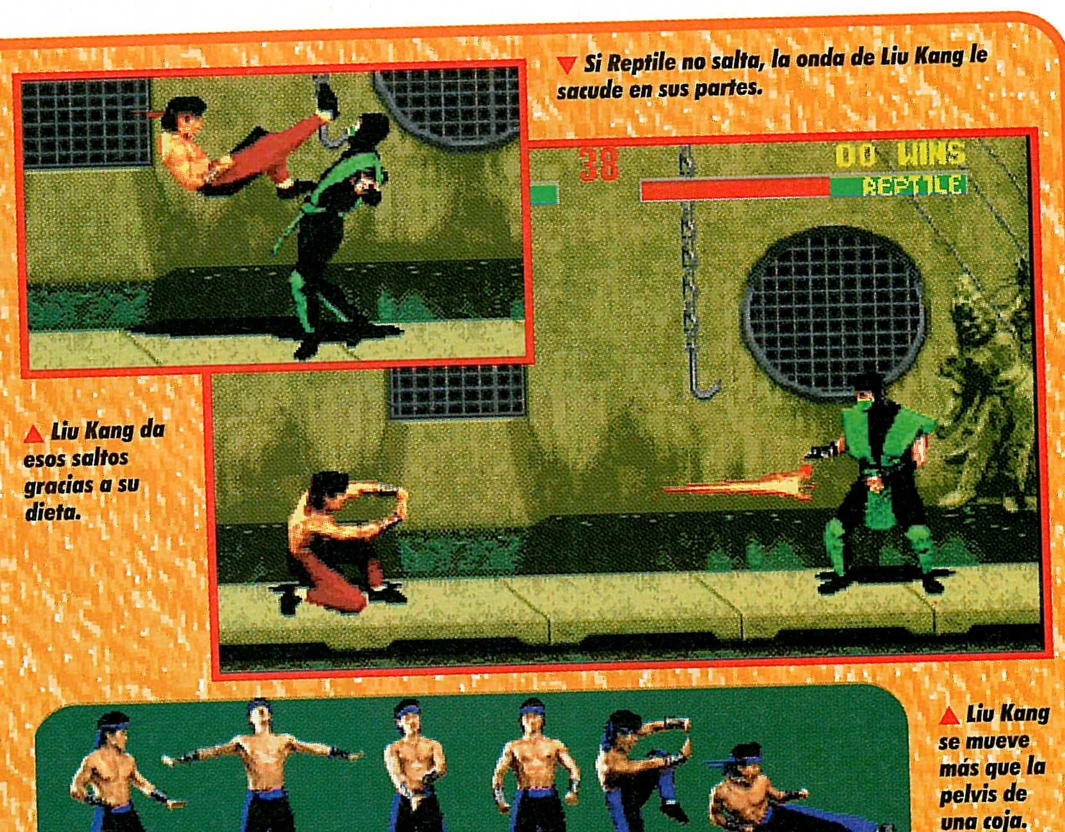


▲ Unas clases de aerobic con Baraka Nasarre.

LIU KANG



Otro superviviente de la primera parte. Fue el luchador decisivo en la primera parte y el responsable de derrotar a Shang Tsung en la batalla final. Una vez más ha sido convocado para derrotar a las fuerzas del mal. Si lo hubiera tenido que Javier Clemente tuviera que seleccionar a los luchadores, seguro que convocaba a una vieja coja con la pelvis rota y corta de vista.



▼ Si Reptile no salta, la onda de Liu Kang le sacude en sus partes.

▲ Liu Kang da esos saltos gracias a su dieta.

▲ Liu Kang se mueve más que la pelvis de una coja.

KITANA



La asesina personal de Khan tiene una historia rodeada de misterio. Armada con abanicos metálicos, ella ha practicado todos los movimientos posibles para hacer que la energía de sus contrincantes baje casi de un golpe. Pero la confianza que Khan tenía en ella se ha desvanecido, puesto que ha sido vista hablando con uno del otro bando... y en unas actitudes comprometidas.

◀ Moda Ibiza, Locomía, sexo Ibiza, Locomía.

▼ The Scope luce el mismo torso varonil que Liu Kang.

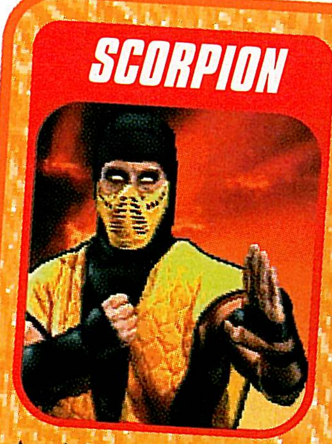
◀ Vuela con mi fotonovela.

◀ Kitana podría bailar en el Juego de la Oca.

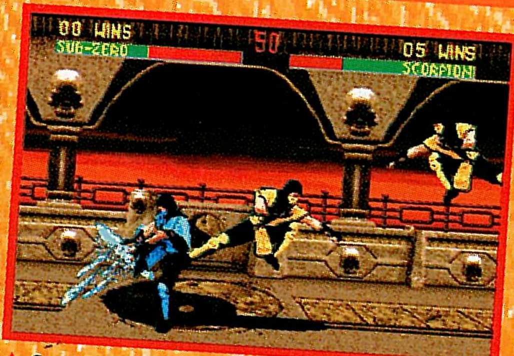
MORTAL KOMBAT II



SCORPION



Asesinado por Sub-Zero hace muchos años, Scorpion ha regresado del mundo de los muertos para derrotar a su eterno enemigo. Su forma espectral no ha dañado de ninguna manera su eficaz forma de luchar, y una vez más nos trae el garfio y sus poderes de teletransportación al circuito. Cuidado con él, porque es uno de los luchadores más peligrosos que han existido nunca.



▲ Scorpion utiliza su movimiento de teletransportación para huir.



▲ El Get over here! de Scorpion conserva toda la espectacularidad.



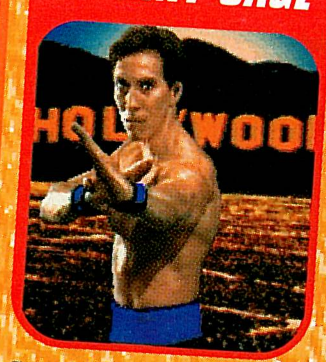




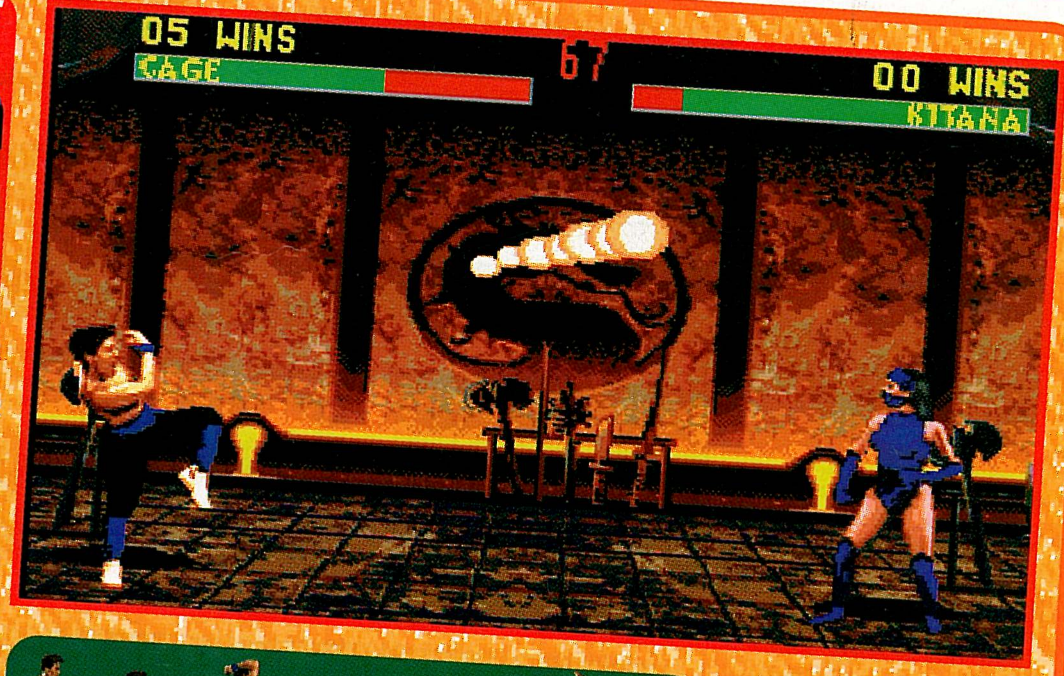
▲ ¿El baño, por favor?

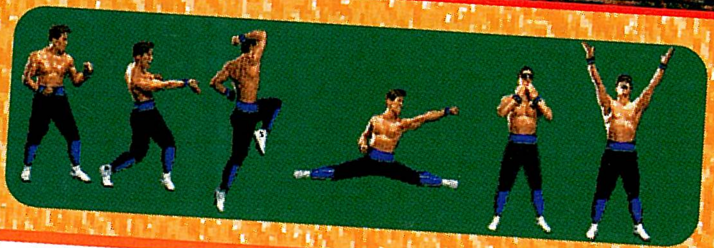
JOHNNY CAGE





Estrella de la pantalla, Johnny Cage, ha regresado con una serie de movimientos especiales y unas tremendas fatalities que van a hacer temblar a cualquier que se atreva a hacerle frente. Sus especialidades le permiten crear unos duplicados espectrales, mientras da patadas y puñetazos a diestro y siniestro. Vamos, como si fuera una picadora de carne, pero en humano.



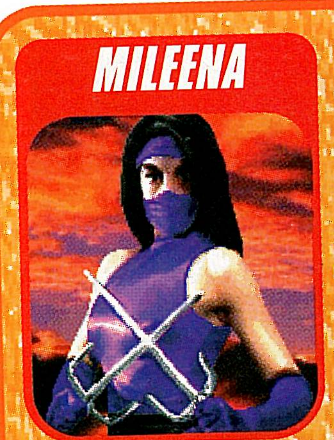






MORTAL KOMBAT II

MILEENA



Es la hermana pequeña de Kitana y Khan le ha encomendado la misión de vigilar a su hermana e informarle sobre posibles deserciones. Va armada con dos espadas Sai y también es una gran especialista en patadas (sobre todo en el bajo vientre). Pero los rumores dicen que también ha encontrado un aliado (o algo más) entre los doce luchadores y planea derrotar a Tsung.



▼ *Baraka alucina con las piernas de Mileena.*

▲ *Aquí hay mucho vacilón que ha 'pillado' un buga nuevo.*

SUB-ZERO



► *Jax tiene un salto portentoso, como podéis ver.*

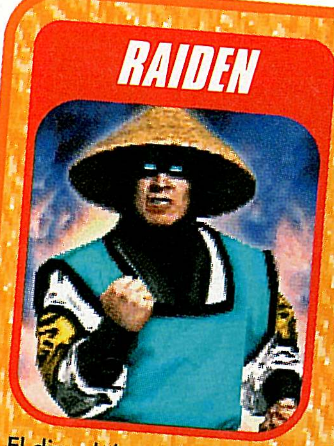
▼ *Sub-Zero puede congelar el suelo y atraer a sus enemigos.*

Maestro asesino, un extraordinario señor de los hielos. Sub-zero accedió al torneo con la sana intención de matar a Tsung. También ha sido reclutado para la segunda parte, pero un rumor que ha llegado a los oídos de Khan afirma que es el siguiente en la lista negra de Sub-zero. Más le vale que vaya preparando algunos de sus truquillos para no fallecer antes de tiempo.

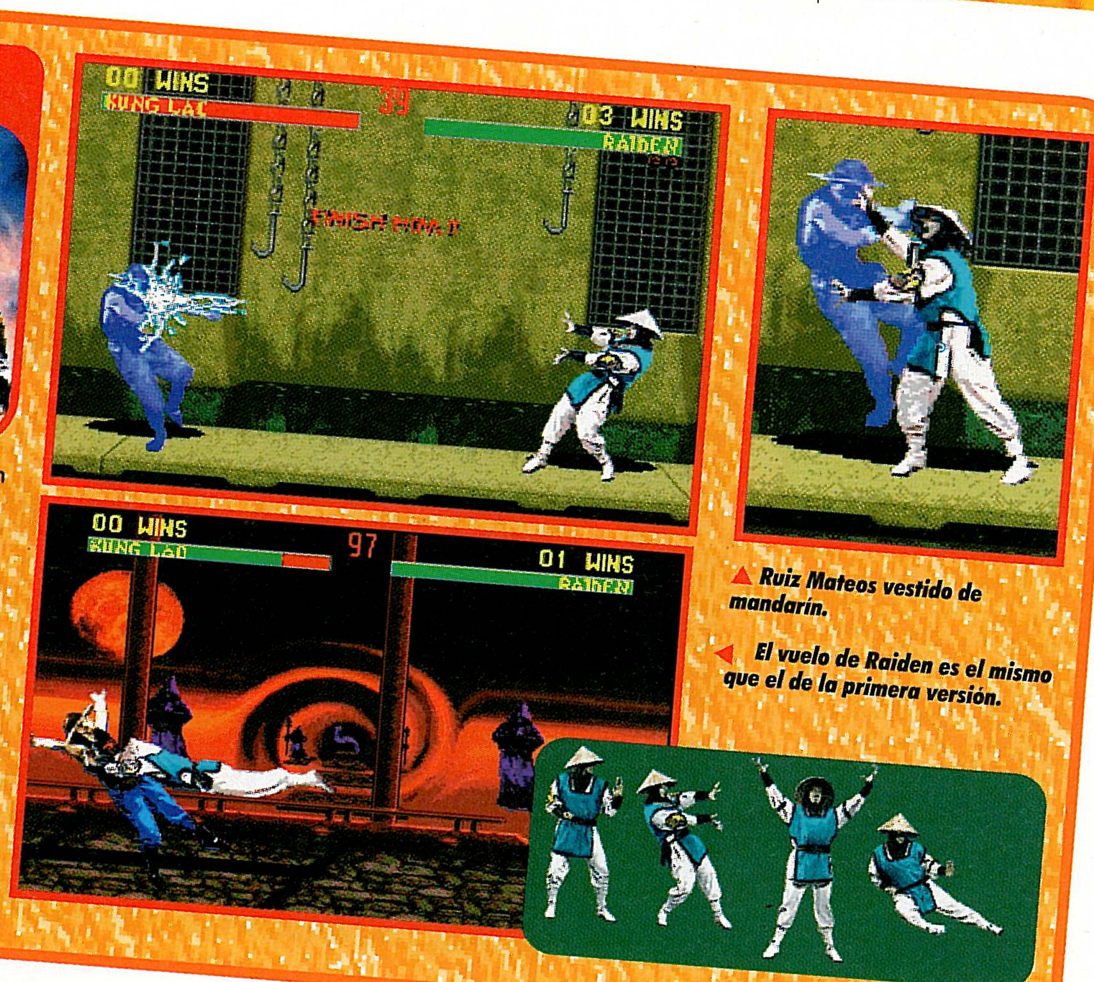
▲ *Jax on the rocks, con un poco de soda por favor.*



RAIDEN



El dios del trueno entró en el torneo después de enterarse que Khan tenía la intención de conquistar la tierra. Habiendo sobrevivido a la primera parte, ha regresado con sus descargas y us poderes de teletransporte. Pero ahora se diferencia en una cosa de los demás luchadores: cuenta con una de los dos fatalities más impresionantes de todo el juego. Así que ten cuidado.



▲ Ruiz Mateos vestido de mandarín.

◄ El vuelo de Raiden es el mismo que el de la primera versión.

JAX



Jackson Briggs, Jax, fue durante un tiempo luchador de wrestling (lucha libre ameriana). Actualmente es el más poderoso de los que luchan. Su tremenda figura le permite dar uno de los puñetazos más poderosos del circuito. Algunos creen que puede hacer temblar un edificio dando un puñetazo en el suelo. Ha accedido a entrar en el torneo por pura vanidad.



◄ Si Jax realiza esta magia y tú no estás saltando, te restará un montón de energía.

▼ ¡Qué cosas! Un negro que lanza magias blancas.

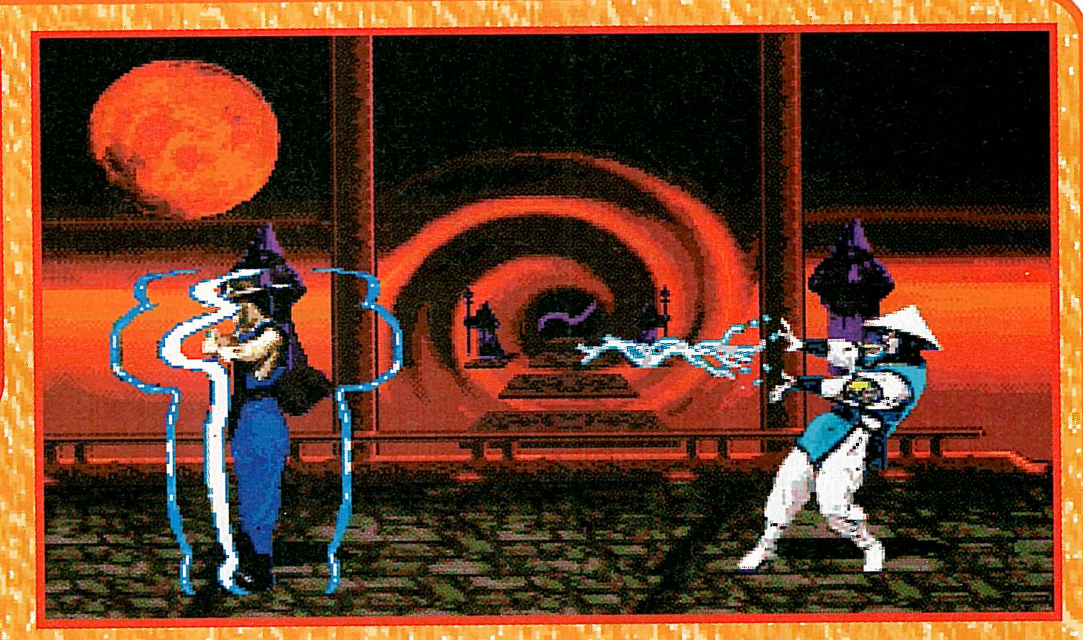


MORTAL KOMBAT II



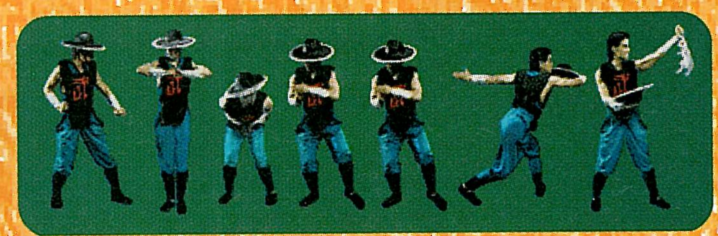
KUNG LAO



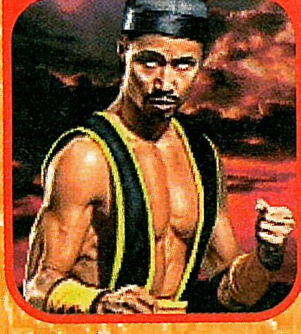


Habiendo dejado la casa de Shaolin, Kung Lao no está de acuerdo con los planes de Khan para sembrar el caos en la tierra, así que ha querido entrar en el torneo para que la normalidad continúe. Su misión es también por venganza, ya que hace 500 años Goro, la mano derecha de Tsung, mató a la familia de Lao. Su sombrero de estilo mejicano viene con un montón de nuevos movimientos.





SHANG TSUNG





Shang Tsung tiene que demostrar todavía muchas cosas para volver a ser la mano derecha de Khan. Su maestro le ha obligado a luchar otra vez, pero con una apariencia mucho más joven y desde el principio de la competición. Tsung es, con mucho, el luchador más adaptable, y su capacidad morfológica le permite cambiar su forma a la de cualquiera de los otros luchadores.



▲ *Este espejo está bastante limpio.*



◀ *Si sabes quién de los dos es Tsung, manda un cheque nominativo a The Scope.*



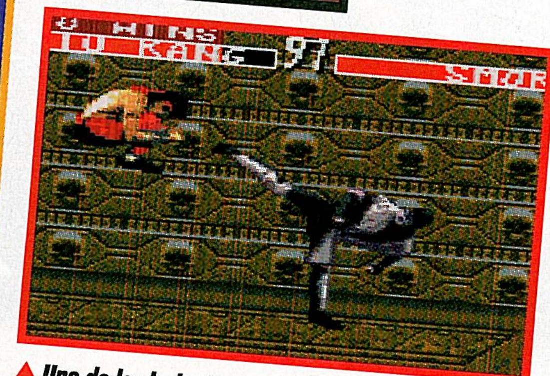
MORTAL KOMBAT II

MORTAL KOMBAT II

Probe y Acclaim han logrado elaborar una versión para Game Gear que incluye a ocho luchadores de la recreativa, que no paran de luchar entre ellos rodeados por dos escenarios. Por supuesto, la pequeña Game Gear nunca podría contener los fatalities y los golpes de la recreativa, pero Probe ha conseguido que cada uno de los personajes tenga por lo menos un fatality.
La queja más importante que Acclaim recibió de su primera versión para Game Gear fue que era demasiado lenta. Esta vez , Probe ha intentado que el juego se parezca lo más posible a la recreativa en animación.



▲ Una llave de Sub-Zero.



▲ Uno de los luchadores escondidos.



▲ La animación de Jax es soberbia.

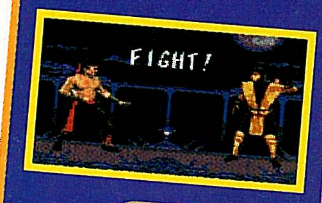




▲ Las magias salen fácilmente.



◀ The Scope ha venido moreno de la playa. Y guapo como Juan Tamariz.





▲ Así se ve una luchaen la Game Gear.

1-2 JUGADORES	DESDE	SEPTIEMBRE
8 MEGAS	POR	ACCLAIM
	PRECIO	UNA PASTA
	FORMATO	BEAT''EM UP

PORCENTAJE COMPLETO

LOS OCHO MAGNIFICOS

Ocho de los doce luchadores de la recreativa aparecen en la versión para **Game Gear**. Liu Kang, Sub-Zero, Scorpion, Kitana, Reptile, Shang Tsung, Mileena y Jax han sido reproducidos lo más fielmente posible, con muchos de los movimientos de cada uno. **Probe** ha conseguido que cada uno de los personajes tenga, por lo menos un fatality. Lo malo es que el juego carece de sangre, excepto por algunas pocas gotas.





▼ **Más vale una imagen que mil palabras... de Némesis.**



▲ **El nuevo baile de este verano es el Tuka Tuka.**



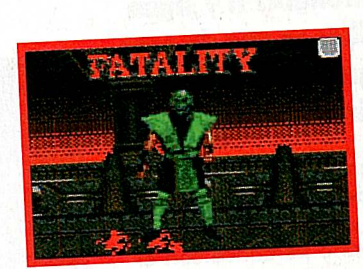
◀ **Reptile tiene la misma lengua que Toñi, la novia de Mayerick.**



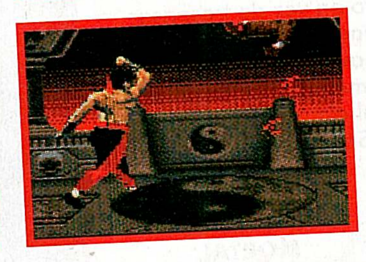
AL ESCONDITE INGLES

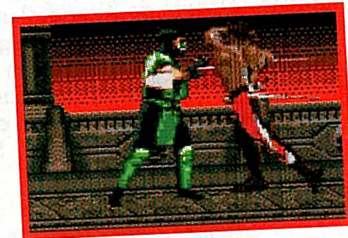
A pesar de la restricción de memoria, la versión para **Game Gear** incluye los 'luchadores escondidos' de la recreativa. Cada vez que una *set routine* se establece, el jugador recibe un mensaje informándole de un nuevo pesonaje. Entonces el escenario del palacio cambia a un escenario con un muro de ladrillo tenebroso. Esto ocurre con el propósito de revelar la figura del misterioso personaje, que suele ser uno de los ya exixtentes.









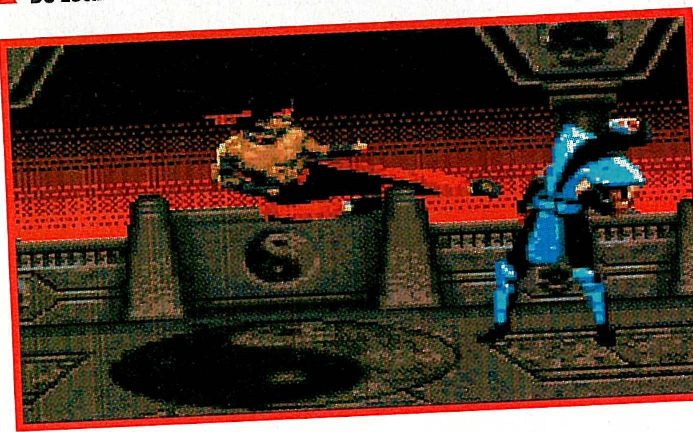








▲ **De Lucar nunca conseguirá moverse así.**



DE DOS EN DOS

Además del Mode Torneo, donde el jugador tiene que batallar para llegar a Shao Khan, un segundo jugador también puede unirse a la fiesta. Con dos **Game Gear** unidas, **Probe** ha conseguido que cada uno de los jugadores pueda elegir a los personajes que quiera.



MORTAL KOMBAT II

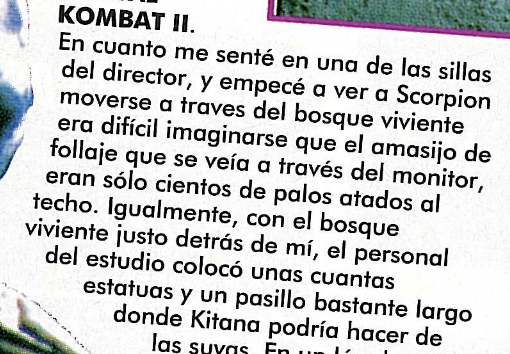
MORTAL KOMBAT II

A TRAVES DE LA PUERTA DENTRO DE SHAO KHA

No hay muchas personas que hayan visto de cerca el mundo de MORTAL KOMBAT II y sigan vivas para contarlo. Skywalker es uno de esos afortunados. Se coló en la grabación del anuncio para TV y logró salir vivo de allí.

"Me internado dentro de los dominios del mundo de Shao Khan. He corrido a través del bosque viviente, me he dado la mano con Kitana y me ha codeado con Reptile. Incluso tuve un pequeño percance con el abanico cortante de Kitana. Pero en vez de traspasar las puertas del tiempo para llegar a ese tremendo mundo, sólo tuve que coger un avión a Londres, tomar un tren a Walton-on-Thames y después un taxi hasta que llegué a mi destino: el estudio S de Shepperton, el escenario donde se iba a rodar el anuncio de **MORTAL KOMBAT II**.

En cuanto me senté en una de las sillas del director, y empecé a ver a Scorpion moverse a traves del bosque viviente era difícil imaginarse que el amasijo de follaje que se veía a través del monitor, eran sólo cientos de palos atados al techo. Igualmente, con el bosque viviente justo detrás de mí, el personal del estudio colocó unas cuantas estatuas y un pasillo bastante largo donde Kitana podría hacer de las suyas. En un lúgubre escenario en que los nombres de cada personaje estaban tallados en el suelo, se colocó una serpiente que iba a recorrer todo el piso, reptando por todas las inscripciones".









DEL PALACIO



MORTAL KOMBAT II

SI QUIERES, PUEDES CONSEGUIRLO

Después de percatarse del tremendo éxito que han tenido los anuncios para televisión de MORTAL KOMBAT y NBA JAM, **Acclaim** se ha propuesto realizar anuncios de televisión para el lanzamiento de todos los títulos de juegos importantes. La tarea de transformar los personajes ficticios en personas de carne y hueso fue, en este caso, un trabajo encargado a la agencia de publicidad, **RDA**, y particularmente al productor, Bash.
Con muy poco material disponible para cada personaje (nosotros tampoco tenemos el material cuando más lo necesitamos), Bash y su equipo de 80 personas tuvieron dos semanas de preparación para una sesión de cinco días, en la tuvieron que desmantelar el escenario del bosque viviente para transformarlo en el escenario de los terribles Baraka, Reptile y Khan.
Para el anuncio, el equipo prefirió transmitir el sentimiento del **MK II** en vez de usar pantallas del juego. Como tal, el anuncio es una mezcla de planos con seis caracteres: Kitana, Sub-Zero, Reptile, Scorpion, Baraka y Shao Khan. Durante este periodo, vemos a Kitana realizando unos impresionantes movimientos, a Scorpion saltando por el bosque y mostrando sus ojos opacos y a Khan derramando carisma allá por donde pasa. Igualmente, Baraka aparece en un pasillo muy largo, mientras que Sub-Zero hace lo que sabe y además congela la cámara. ¡Impresionante!



MORTAL KOMBAT II

CARA A CARA CON REPTILE

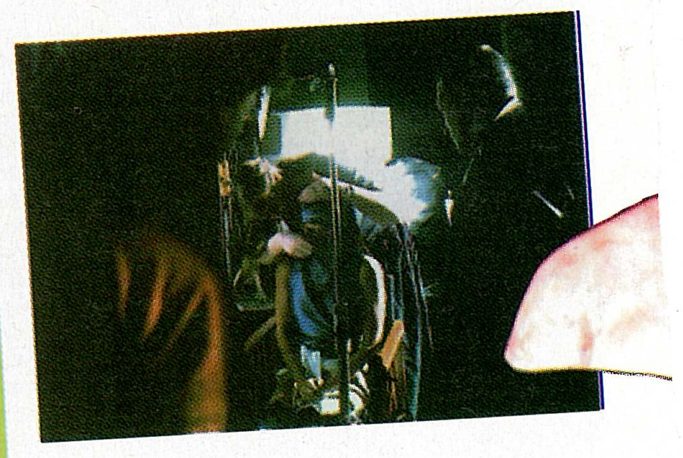
A pesar del corto periodo de producción que ha requerido, el anuncio para televisión de **MK II** es absolutamente impresionante. Para recrear a los personajes mutantes, Bash contó con la factoría Bob Keen's Image Imagination (el equipo encargado de Hellraiser). A cargo de los efectos especiales se encontraba durante todo momento Dave Bonneywell: "El problema principal que hemos tenido con las tomas ha sido el tiempo, porque en menos de dos semanas hemos tenido que elaborar y probar las máscaras a Sub-Zero, Reptile, Scorpion, y Shao Khan, a la vez aue nos teníamos que encargar de colocarle una prótesis de brazo y una complicada cabeza postiza a Baraka. De todo el trabajo que nos ha llevado la realización del spot publicitario, esto último fue lo mas impresionante".

La cabeza de Baraka es un aparato con movilidad total que lleva puesta un actor. Este artefacto se controla a través de un control remoto, que hace que se mueva la boca y sude por ambos lados de la cabeza. Igualmente los ojos de la criatura se pueden mover, pero esta opción sólo se ha utilizado en planos cortos y primeros planos. Para las pruebas de los personajes, la agencia RDA solicitó a las agencias de modelos publicitarios una mezcla de expertos en artes marciales y bailarines; de esta manera podrían combinar agilidad con movimientos espectaculares propios de un juego como MORTAL KOMBAT. Como estas premisas, Scorpion y Kitana fueron escogidos de entre los miembros de una academia de baile.

El caso es que yo esperaba un día relativamente corto y tranquilo viendo unas cuantas patadas y puñetazos, pero la jornada se complicó un poco y el rodaje del spot se alargó más de lo previsto. Mientras todo esto ocurría, Kitana permanece tranquila y callada; lo cierto es que resulta un poco tímida, pero cuando hablo con ella no puedo imaginarme al personaje en la máquina recreativa con lo mismos pantalones de *jogging* que lleva la chica del anuncio.











PRIMEROS PLANOS

El director del publirreportaje está contento y las patadas empiezan a volar, pero todos mantienen la calma hasta que el material está colocado en su sitio y se suelta un poco más de humo logrado a base de decenas de litros de hielo líquido.

Mientras tanto observamos el trabajo que realiza el equipo de producción del anuncio. Deciden empezar por grabar a la serpiente en el árido escenario donde están inscritos los nombres de los protagonistas; después, varias tomas de Reptile emergiendo de las arenas; más tarde, se deleitan con unas cuantas tomas más (más de una hora de rodaje) en el bosque; después de recorrer el follaje del techo con el ojo del operador de cámara bien pegado al objetivo, Scorpion aparece dando saltos y patadas hasta que al final se encuentra con el malvado Shao Khan. Varios primeros planos de su musculoso cuerpo, y después unas cinco tomas de sus ojos. Entonces, Khan levanta sus brazos y dice "Mortal Kombat", antes de que aparezca una nueva toma de Scorpion soltando fuego por la boca, como en uno de sus fatalities.

La compañía ha planeado tres anuncios para su emisión por televisión. Como siempre, debido a la naturaleza del juego, no es posible que Khan y sus compañeros de reparto salgan en la pantalla antes de las nueve de la noche (las leyes británicas prohiben la emisión de contenidos violentos o eróticos en televisión antes de esa hora), pero por lo que hemos podido ver, el anuncio va a ser tremendamente bueno y atrayente. Por cierto, la versión de Kitana en el juego no tiene nada que ver con la chica guapa y sensual que está frente a la cámara. Pese a tanta belleza, también tengo que aclarar que tanto ver a Kitana corriendo de un lado a otro se me hizo un poco aburrido. Al final la cosa se pone interesante: Kitana intenta una patada superespectacular, pero pierde el control y cae sobre su espalda. Todo el mundo se lamenta mientras intentan contener las carcajadas. Después de estas risas contenidas, parece el momento apropiado para irse.

Probablemente el anuncio jamás lo veamos que España, pero creedme, si saliese no tendria nada que envidiar a los de Coca-Cola, Nike, Pepsi o los de McDonald's en los que aparecen grandes figuras retiradas de la NBA como Michael Jordan o Larry Bird.

MORTAL KOMBAT II

EN PROCESO



Ahora que Sonic ya tiene tercera parte, Desert Strike va a aparecer en un entorno urbano y habrá una nueva versión de Street Fighter, Konami se ha apuntado al carro de las sagas y hará regresar en octubre a Sparkster the Rocket Knight en una aventura de plataformas.



En un mundo de las consolas, donde hay más juegos de plataformas que chinches en la casa de The Scope, los héroes vienen y van. La Pantera Rosa, Joe Mushashi de Shinobi, y qué decir de Chester Cheeta y Capitán Planeta. De hecho en el ultimo año, sólo ha habido un héroe que haya calado de verdad en Mega Drive: Sparkster. En vista del éxito, Konami va a lanzar las nuevas aventuras de Rocket Knight en octubre, con un desarrollo que tiene su punto de arranque en el sitio exacto donde termina la primera parte.

Con el Pigstar destruido, la tranquilidad que debería aparecer a estas alturas de la aventura es sólo una ilusión: el mundo de Elhorn todavía está en desgracia y el imperio Devotindos ha utilizado su magia negra para controlar las mentes de sus súbditos. El Rey Gedol, el tirano del imperio de los Devotindos, piensa que Sparkster es el único que puede llegar a tirar por la borda sus planes, así que pone precio a su cabeza. Por lo que no sólo debe salvar a Elhorn, sino también a él mismo.

PROYECTO
SPARKSTER

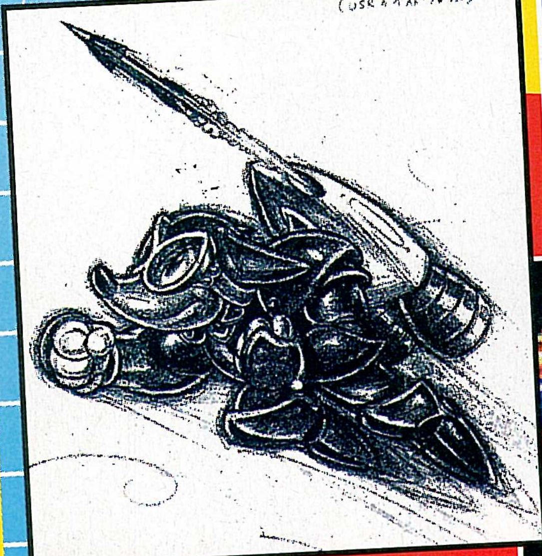
EDITOR
KONAMI

INICIADO
ENERO 94

DESDE
OCTUBRE 94

FORMATO
MEGA DRIVE

PROGRAMADORES
IN-HOUSE



▲ Esta imagen es un boceto original de Sparkster antes de que In-House recrease la vida del caballero-cohete.



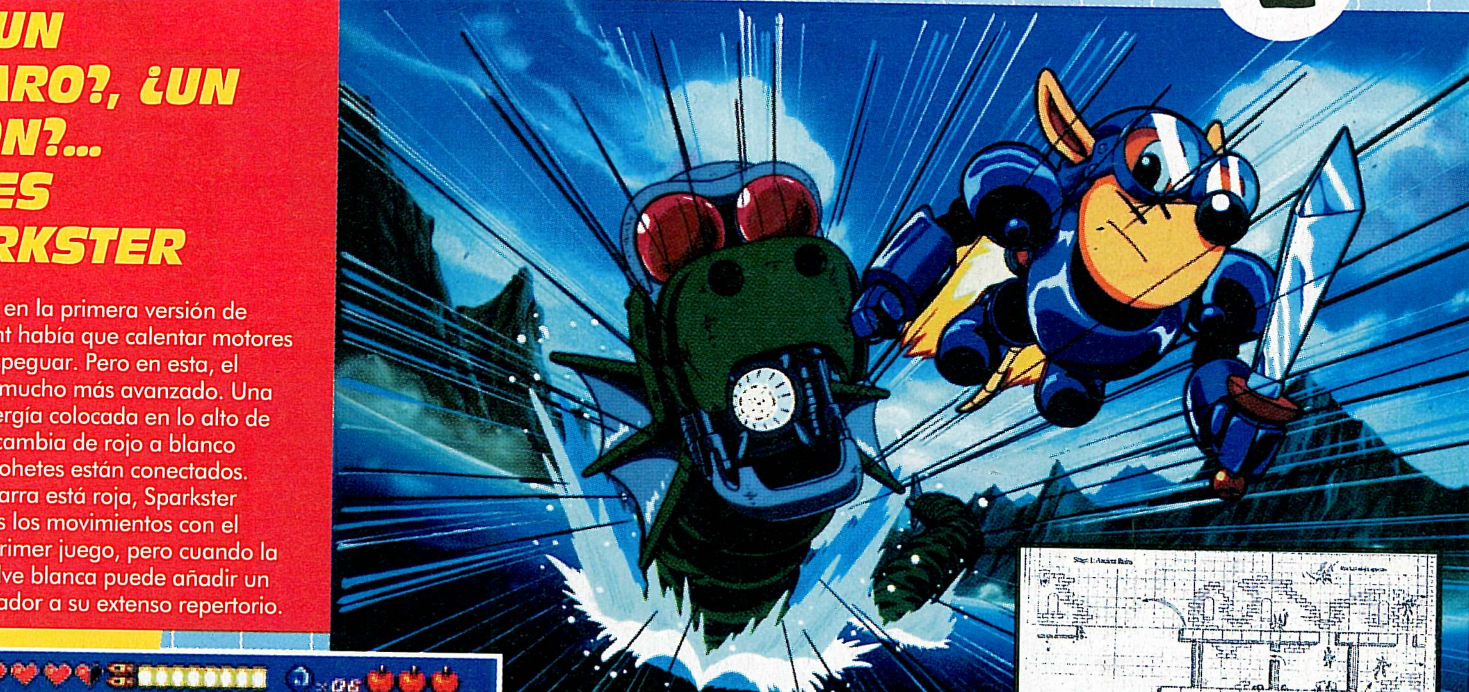


ARKSTER

TKNIGHT ADVENTURES 2

¿ES UN PAJARO?, ¿UN AVION?... NO, ES SPARKSTER

Si recordáis, en la primera versión de Rocket Knight había que calentar motores antes de despeguar. Pero en esta, el reactor está mucho más avanzado. Una barra de energía colocada en lo alto de la pantalla, cambia de rojo a blanco cuando los cohetes están conectados. Cuando la barra está roja, Sparkster ejecuta todos los movimientos con el reactor del primer juego, pero cuando la barra se vuelve blanca puede añadir un vuelo devastador a su extenso repertorio.













GANAR ES LO QUE IMPORTA

Los *power-up* juegan un papel fundamental en el desarrollo del juego, pero **Konami** ha añadido un nuevo invento a la aventura: los bonus de la máquina de fruta. Siempre que nuestro héroe acceda a una pantalla para recoger *power-up*, aparecerán tres recuadros en lo más alto de la imagen que repesentan a una máquina tragaperras. En ella podrán aparecer bonus que proporcionarán comida y vidas extra, pero también objetos, como uno que dobla el poder de la pequeña espada de Sparkster.

BOCETOS

Konami ha dedicado mucho tiempo a la realización de bocetos antes de transformar sus ideas en los códigos del programa. Cada personaje de la aventura tiene un nombre, y los niveles también han sido recreados en papel, con la intención de que los programadores realizasen unas fases que no fuesen excesivamente lineales. El resultado de esta operación es que, aunque es posible pasar fácilmente los ocho niveles y conocer el camino exacto del juego, sigue habiendo un buen número de bonus escondidos y lugares que contienen un cerro de objetos.



▲ **Una pantalla veraniega con corazoncitos.**

Cuando EA nos habló del lanzamiento de un juego protagonizado por el jugador de la NBA Shaquille O'Neal, nos imaginamos que sería otro juego de baloncesto. Pero la sorpresa nos embargó cuando vimos que era un auténtico beat'em up.



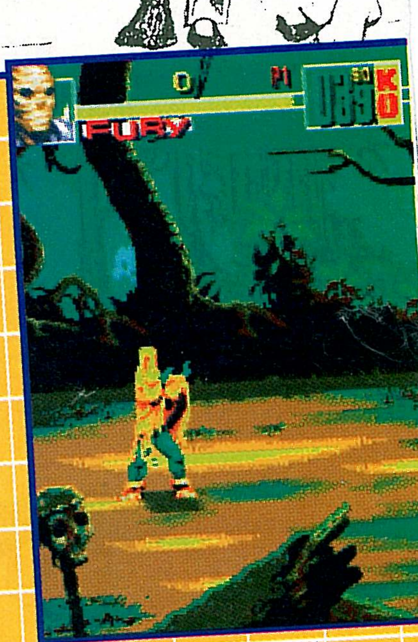
Incluso los menos aficionados al mundo del baloncesto habrán oído hablar de Shaquille O'Neal, la nueva estrella de la NBA. Con apenas 23 años ya roza con los dedos la cima del éxito, tanto por ser la estrella del equipo de baloncesto Orlando Magic como por hacerse un hueco dentro del mundo de la música y el cine, con la participación en la película Blue Chips con Nick Nolte, por la publicación de su autobiografía y por la aparición en decenas de anuncios publicitarios. Con todo este bagaje parece bastante natural que también tenga su propio videojuego. ¿Pero como pudo EA llegar a pensar en un beat'em up en vez de un juego de baloncesto?

El productor de EA, Don Treager, un enorme especialista en juegos de baloncesto y golf dice: "Nos pusimos en contacto con *Shaq*, con la idea de un juego de baloncesto como *Shaq versus Jordan*, pero oí que le encantan las películas de crímenes, y parece un matón callejero. *Shaq Fu* es su nombre de rapero, así que me pareció que podría ser interesante para un juego de lucha. No estábamos seguros de que su agente aceptara, pero al hablar con *Shaq* directamente, le encantó la idea. No es Mortal Kombat, no destrozamos cuerpos por diversión, simplemente luchamos contra monstruos y criaturas fantásticas". Así que ya sabéis por qué un beat'em up y ahora sabréis de qué va el juego.

Mientras viaja por Japón con su equipo de baloncesto, Shaq es trasladado a otra dimensión mientras lee un libro de artes marciales. En este mundo

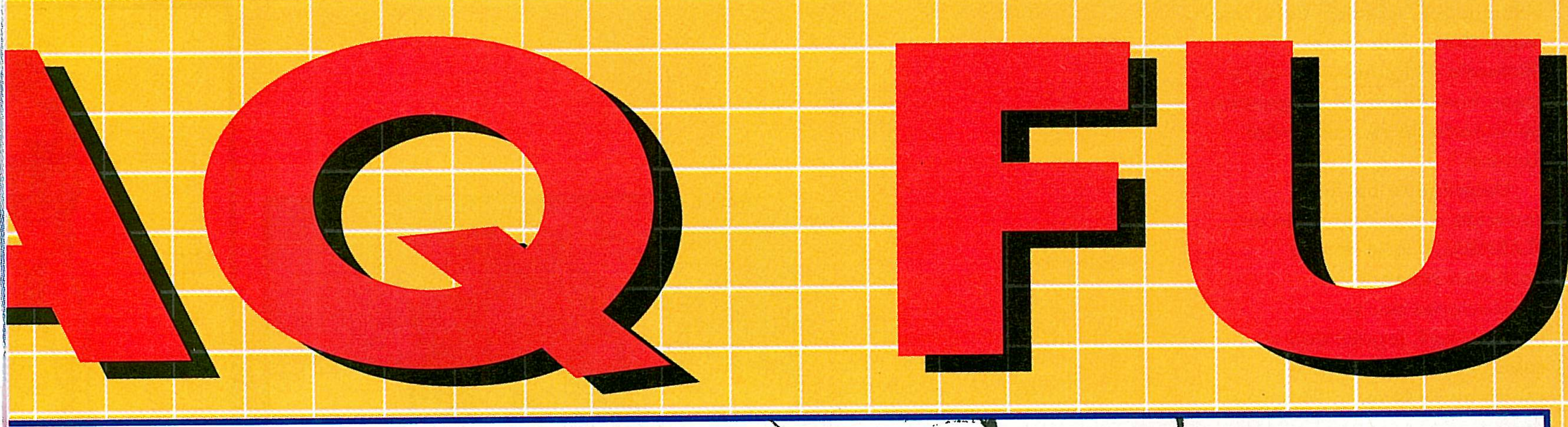






▲ La momia comienza a vendarse para evitar los impactos de los rivales.

AQ FU





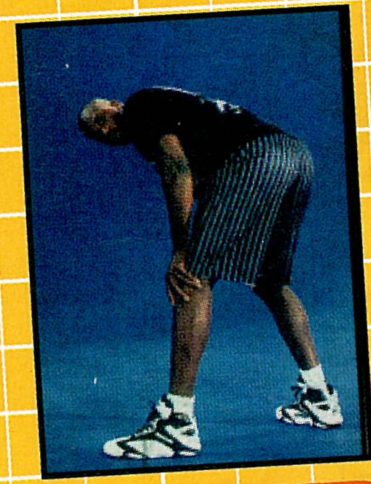
extraño se encontrará con un señor del mal que quiere traspasar las puertas dimensionales y pasar al mundo real. Para evitar esa calamidad *Shaq* tendrá que escoger uno de los 11 luchadores en el Modo Historia. Pero el caso es que deberá derrotar a todos para evitar que el malo se convierta en humano. En el Modo Torneo o Dual podrás escoger a *Shaq* o a otro de los otros personajes.

¿Cual ha sido la participación de *Shaq* en el juego?. "*Shaq* se ha metido dentro del juego", afirma Don. "Ha estado involucrado en cada paso del desarrollo del programa. De hecho, nos preocupó un poco que estuviese tan metido, nos preocupó que no hiciese nada más que cambiar cosas sin entender el proceso que sigue, pero no fue así, ya que conoce los



videojuegos. Además, tiene una Mega Drive, una Super Nintendo y algunas coin-op, y juega bastante a los programas de deporte de EA y al Mortal Kombat."

Delphine es bastante conocida por el desarrollo de FLASHBACK, que recibió bastantes halagos y felicitaciones por su profundidad, jugabilidad y soberbia animación. Don asegura que llamó a Delphine después de ver el FLASHBACK en el CES. "Los gráficos y animación de ese juego eran los más nítidos que había visto nunca, y me pregunté si estarían interesados en desarrollar un juego de lucha. Llamé a Delphine, se lo propuse... y aceptaron encantados el ofrecimiento".



SHAQ-ATTACK

En el Modo Historia, el trabajo de Shaquile O'Neal, ahora con su nombre de rapero, es evitar que la momia se apodere del cuerpo del más joven de la pandilla, Nezu. Todos los luchadores enemigos son sirvientes de la momia, y cuando *Shaq* destruye a alguno de ellos tiene que luchar contra otro mucho mas difícil y peligroso. Cuando te vayas haciendo con los mandos del juego puedes aumentar la velocidad del programa a tu gusto. El juego cuenta con un escenario diferente para cada luchador, y cada uno de ellos tiene sus propios movimientos y armas secretas. Todos los movimientos han sido programados para que se evite que el jugador construya una estrategia de combate contra sus enemigos.



SHAQ

Tiene movimientos especiales, como una patada circular que puede ser utilizada como escudo y para derrotar a sus enemigos. Su bola de fuego también puede ser utilizada como un buen final.



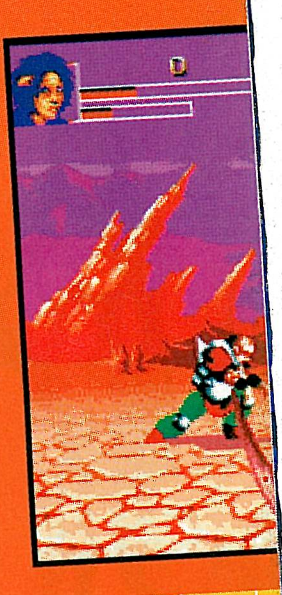
▲ Con una buena ración de reflejos, Shaq traslada a la momia hasta la bahía.





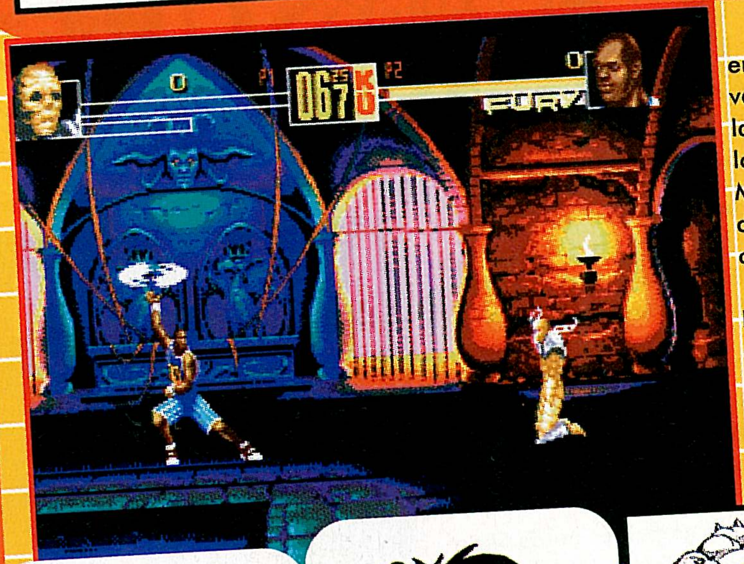
VOODOO GIRL

Como su nombre indica, esta chica utiliza la magia negra y el vudú para derrotar a sus oponentes. En un solo movimiento puede producir un águila que ataca lospuntos débiles del luchador, y clava agujas en un muñeco vudú que tiene la forma del oponente.



GORE

Aunque los programadores de Delphine están empeñados en crear un juego excelente con mucha acción, han tenido que reducir la cantidad de sangre y de mutilaciones del programa. Pero no es oro todo lo que reluce, ya que hay algunas movimientos bastante impresionantes, pero que no tienen nada que ver con MK con respecto a la sangre. En Dolphine están pensando incluir un modo gore, al que se accedería con un código especial. El detalle de los horrores todavía no se ha decidido, puesto que se ha dejado para el final por si sobra espacio en el cartucho.



Esta la primera entrada de Delphine en la saga de los beat'em up, y ya veremos lo que pasa en otoño cuando el lanzamiento de **SHAQ FU** coincida con los de SUPER STREET FIGHTER II, MORTAL KOMBAT II y THE NEW BREED de Accolade. ¿Así que cómo van a competir?

El director del proyecto de Delphine, Dany Boolauk decidió que, en vez de enfrentarse directamente a estos competidores, iban a encaminarse hacia algo diferente. "Nos fijamos en STREET FIGHTER II, y decidimos tirar por otro







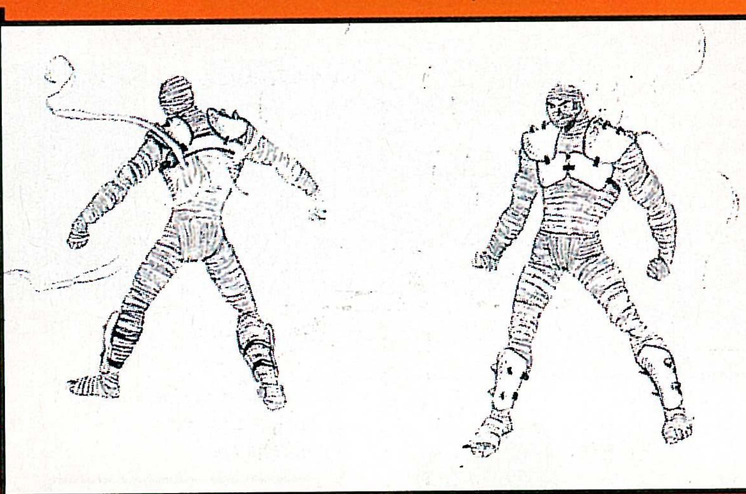




MOMIE
Es la oponente más dura y usa sus vendajes como arma. con sus gasas de la muerte encierra a sus víctimas.



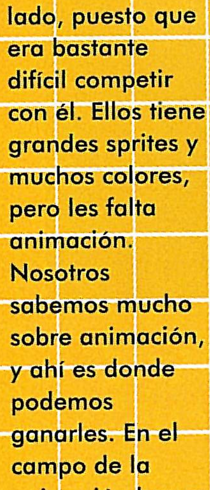




La momia es uno de los personajes principales.

aceptable, pero tenemos la ventaja de que además podemos meter mucha más animación".

Según Boolauk, el objetivo de Delphine es la concentración el en realismo. En este aspecto, nos dijo que **SHAQ FU** va a ser tan bueno o mejor que SSFII o MK II. Sobre la gran jugabilidad de que va a gozar este nuevo beat'em up Dany Boolauk asegura que en su compañía también son bastante competitivos en el número de movimientos. "Hay muchos movimientos secretos, otros mágicos, armas y otros movimientos para hacer que se cabree tu enemigo. Si le cabreas lo suficiente, puede que se intente lanzar sobre ti, pero si eres suficientemente rápido podrás esquivarle. Si se enfada, será más fuerte pero acertara menos". Así que todo consiste es ser más el rápido.





lado, puesto que era bastante difícil competir con él. Ellos tiene grandes sprites y muchos colores, pero les falta animación. Nosotros sabemos mucho sobre animación, y ahí es donde podemos ganarles. En el campo de la animación hay muchos juegos que tienen pequeños sprites y mucha animación o viceversa, pero pensamos que hemos llegado a un equilibrio: mientras en MORTAL KOMBAT los sprites tiene 100 pixels y en STREET FIGHTER II 80, en **SHAQ FU** son 70, lo que supone una medida bastante





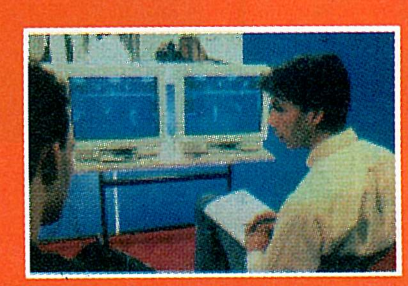
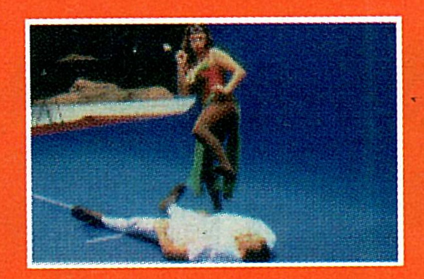


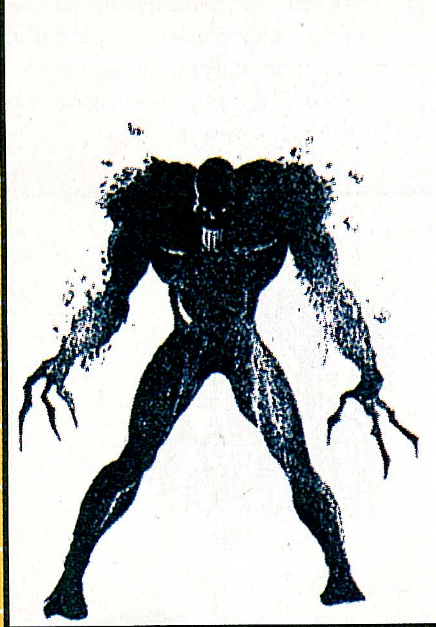


SHAQ FU: DE LA IDEA AL CARTUCHO

El equipo de programación de Delphine, encabezado por Dany Boolauk, utilizó la técnica del *rotoscoping* para crear la impresionante animación de la que está dotado este magnífico programa. La utilización de esta técnica provocó que se tuvieran que filmar todos los caracteres reales para obtener un efecto 3D. Sin embargo, no obtuvieron la película imagen a imagen como se suele hacer habitualmente, sino que introdujeron las secuencias de vídeo directamente al ordenador de Silicon Graphics. El director de Arte se ocupó de rediseñar los personajes utilizando el modelo del vídeo. Su trabajo y el de todo su equipo, unas 40 personas encargadas del proyecto, ha sido durísimo, ya que se han sacado más de 7000 diseños para la animación. O'Neal ha sido filmado en cientos de posiciones bajo la tutela de un profesor de *kung-fu* para obtener movimientos reales. En cuanto a los otros luchadores que intervienen en el juego han trabajado desde maestros en artes marciales hasta extras de televisión.



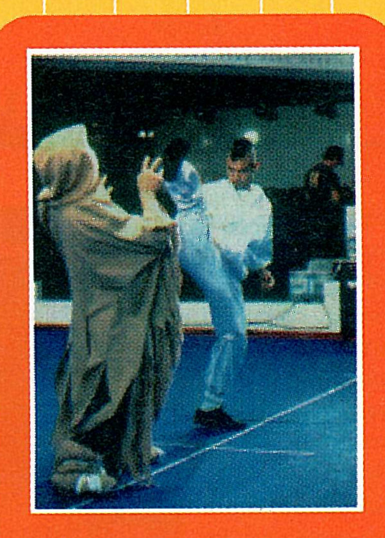




◀ *El más rápido y duro contrincante para cualquiera.*



▼ *La chica del vudú practica su magia negra con la momia.*



LAS COSAS DEL GENIO

Como hemos mencionado anteriormente, la estrella de los Orlando Magic, Shaquile O'Neal ha participado activamente en la realización del juego, e incluso ha escrito algunos de los diálogos entre los luchadores, con frases callejeras que nosotros jamás hubiésemos imaginado. Parte de su personalidad está impregnada en este juego.

LA ULTIMA GENERACION DE PORTATILES

WINDOWS SIN PROBLEMAS CON 50 TRUCOS

MULTIMEDIA: ARTE, HISTORIA E IDIOMAS

super PC

Nº 15 - AGOSTO - 1994. 795 PTAS.

REVISTA PARA LOS USUARIOS DE ORDENADORES PERSONALES

CORELDRAW 5.0 PARA MECANICOS DEL COLOR

QUINTA ENTREGA CURSO BASICO DE OS/2

JUEGOS THEME PARK

2 DISQUETES DE REGALO PC TEXTO EDITOR MOD

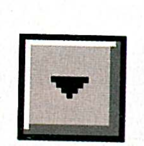
PORTATILES: POTENCIA DE BOLSILLO

8 420565 046008 00015

CURSO BASICO DE OS/2 Quinta entrega de nuestro coleccionable

DISCOS DUROS Soluciones para optimizar su rendimiento

CHICAGO CES'94 Crónica de un mercado en alza. La realidad virtual, el software multimedia y curiosos periféricos fueron los protagonistas



LAWNMOW

SCI
SALES CURVE INTERACTIVE

Los productos de Storm han brillado por su ausencia en las últimas fechas. Esta compañía fue conocida como Sales Curve, pero ahora se denomina SCI. Para celebrar esta reencarnación han lanzado una versión de The Lawnmower Man para Mega CD.

Con la versión de Mega Drive bajo la tutela de Time Warner, la compañía SCI (Sales Curve Interactive) ha optado por una nueva y particular interpretación del clásico Lawnmower Man. Mientras que el cartucho sigue paso a paso la evolución del filme y no se salta ni una sola escena de la película, la versión en CD comienza con Jobe dentro de su nuevo mundo, firmemente establecido como un personaje más.
Caracterizando al doctor Angelo, el jugador es introducido en el mundo de Jobe en el que tendrá que recorrer paso a paso sus diez submundos. Aunque por lo dicho y por esta característica, algunos de vosotros os podáis imaginar The Lawnmower Man es un juego de plataformas al estilo de The Adams Family, ya os lo podéis ir quitando de la cabeza, porque nada más lejos de la realidad.
SCI ha tratado de diseñar un juego que abrirá las puertas del diseño a futuros juegos interactivos. La conversión de Mega CD viene del CD de PC, pero los seis meses que separan ambos lanzamientos han proporcionado tiempo a los programadores para desarrollar la jugabilidad del juego. The Lawnmower Man ha estado en desarrollo durante cuatro meses y seguramente saldrá en el mes de octubre. Por ahora, juzgad vosotros mismos...



▲ Tan bueno como Gouraud.

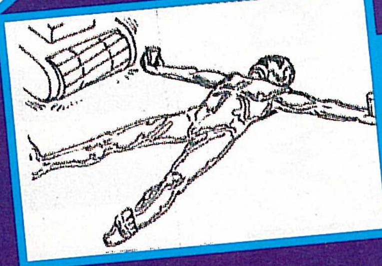


▶ Estos vectores indican el sentido de los movimientos.

FORMATO	MEGA CD
EDITOR	SCI
PROGRAMADORES	SCI
SOPORTE	CD
INICIADO	MARZO 94
DESDE	OCTUBRE 94
JUGADORES	1

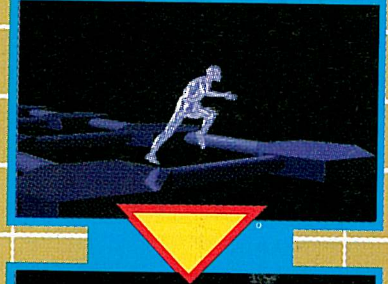
BOCETOS

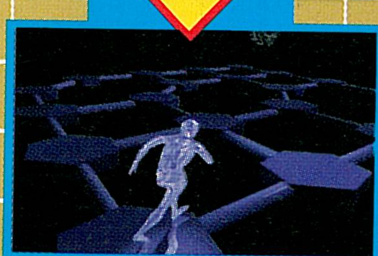
La versión en CD de The Lawnmower Man comenzó con una serie de bocetos de lo que podría ser el programa. A partir de aquí, el equipo empezó a estructurar un juego al que se iban incluyendo todas las características del CD. Al final se optó por un contenido de Arcade/Aventura, que permitió al equipo incorporar varios estilos de juego dentro del principal. Para ello se crearon diez subfases, que primero surgieron de la imaginación de los programadores y que luego fueron elaboradas sobre papel antes de programarlas.

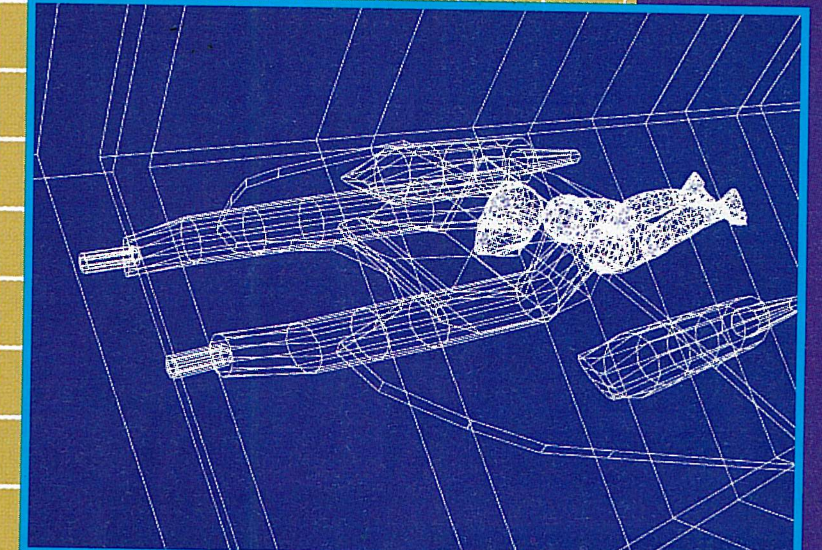


▲ Este está más 'frito' que Némesis durante la siesta.

ER MAN CD







▲ Algunas de las secuencias del juego fueron programadas con CAD.

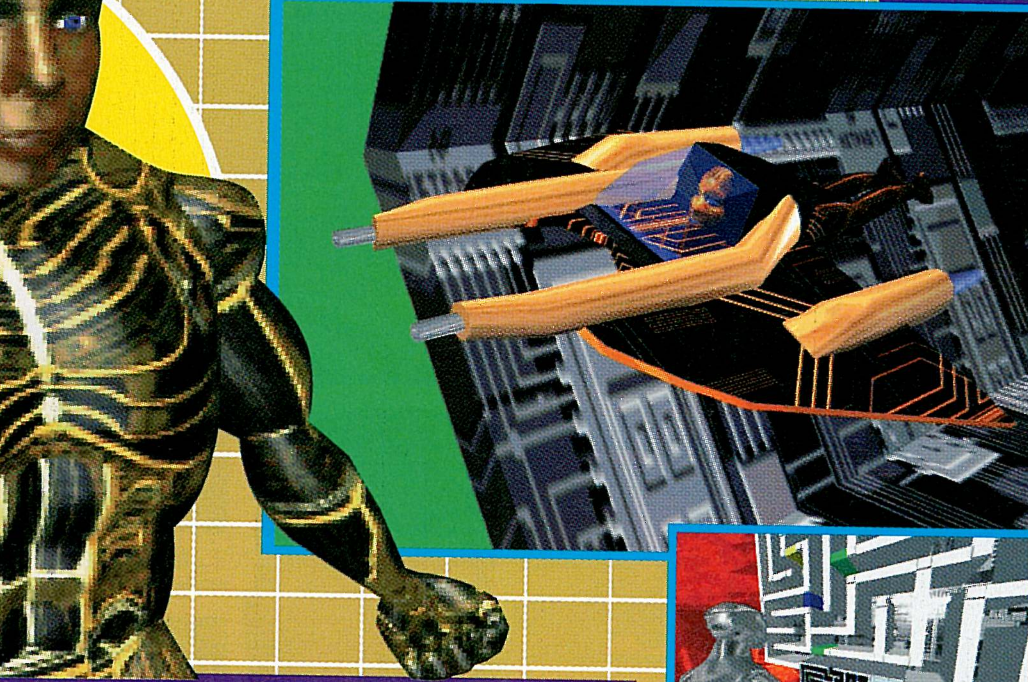


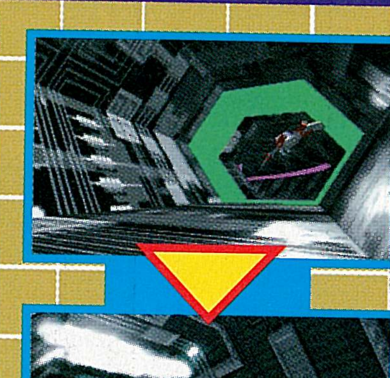
¡HAGASE LA LUZ!

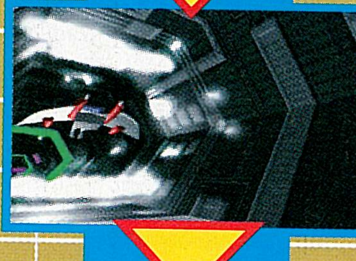
The Lawnmower Man, contiene algunos de los mejores gráficos que se han visto nunca en una Mega CD. El Doctor Angelo y Jobe aparecen con unos sprites totalmente animados, mientras que los escenarios se muestran al detalle como si estuviéramos en el propio salón de nuestra casa viendo un partido de fútbol con una coca-cola delante.

La compañía SCI ha conseguido incorporar un juego de sombras bastante complejo, con focos de luz que alumbran directamente los sprites metálicos. Para conseguir estos efectos de brillo, los programadores, diseñaron los esqueletos y los caracteres de los personajes en un PC y luego colocaron un circulo en cada uno de ellos para señalar el foco de luz.

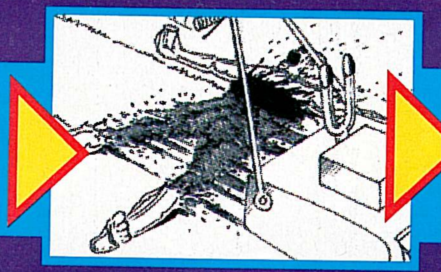
▲ ¿Ves lo que pasa cuando bebes de más?







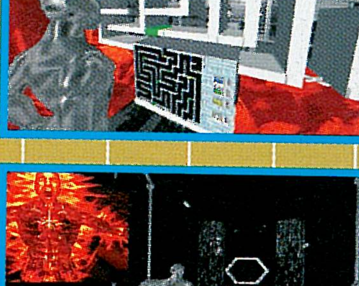




▲ El juego tiene secuencias propias de Código Uno.



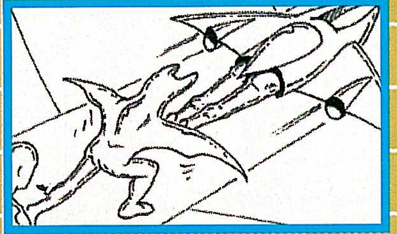
▲ El estilo del juego es similar a una película.

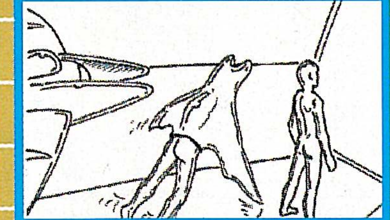


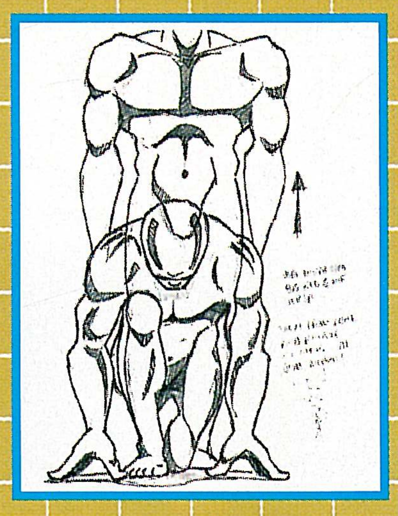
▲ Este cyberespacio es un test de agilidad mental.

ASI SE JUEGA

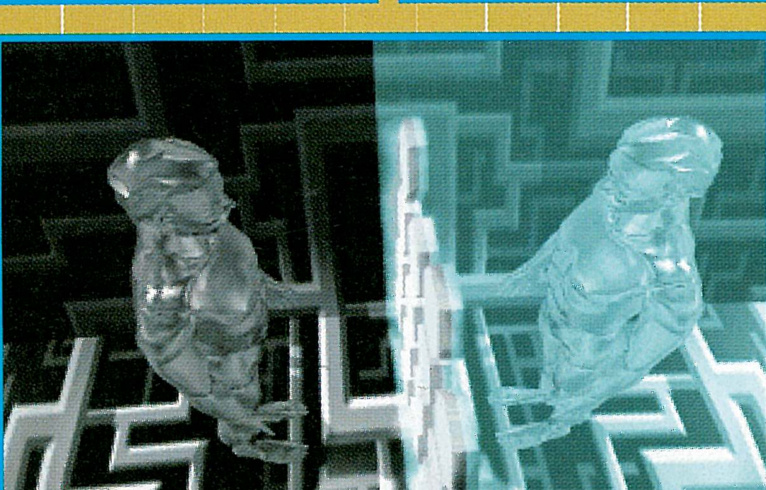
Según SCI, jugar con The Lawnmower Man CD desde el principio hasta el final, llevaría alrededor de 90 minutos, suponiendo que el jugador haya visto las secuencias entre misiones. Las secciones que ya están terminadas varían desde una secuencia en un túnel que se llama Cyber Boogie, en la que Angelo se transforma en un barco de vela y tiene que esquivar a unos cuantos objetos, hasta una escena de persecución, donde las abejas binarias de Jobe persiguen a nuestro héroe. Hay otras secuencias que incluyen disparar con cañones, un puzzle que puede acabar con un final bastante desastroso para Angelo si no lo consigue, y una batalla contra el Gran Rojo, el cortador de césped en la película. Todo esto nos lleva a la gran batalla final, donde tendremos que enfrentarnos a Jobe y acabar de una vez con él.







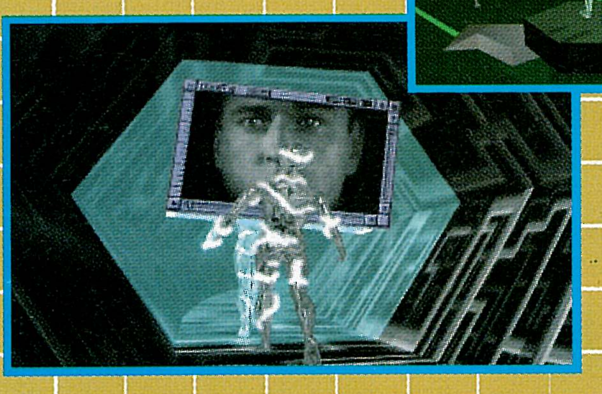
▲ Así se lograron los movimientos del juego.

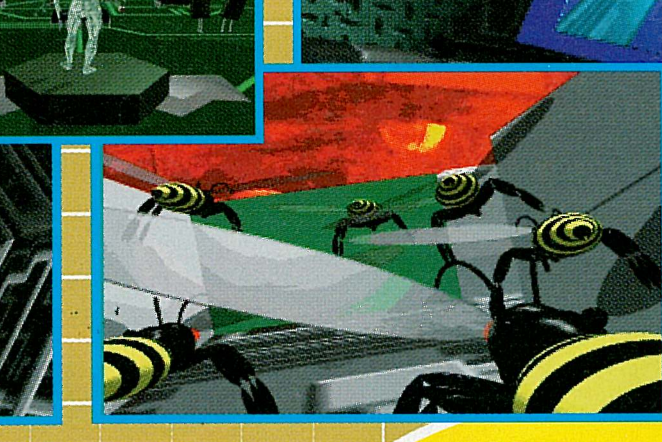


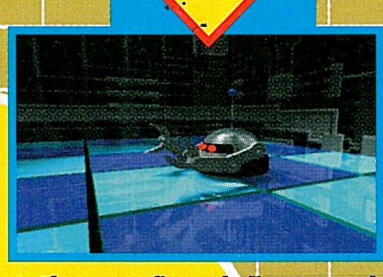
▼ Oye Kasparov, ¿no ves que eso es un jaque mate?



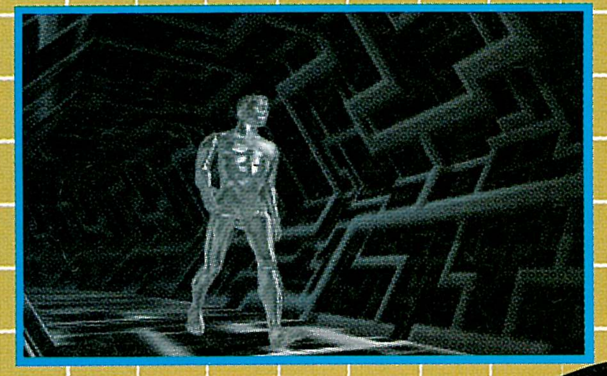
▼ Mezcla de imágenes generadas y acción.







▲ Algunos prefieren deslizarse por el suelo.

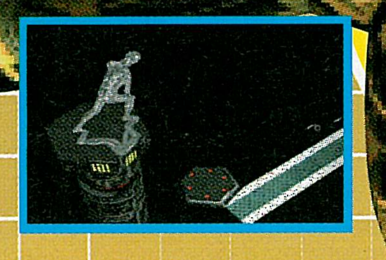


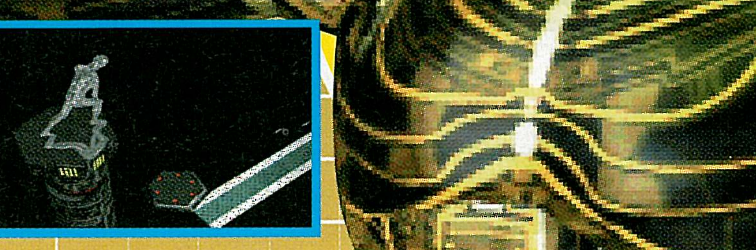
▲ Esto es una subsección del cyberespacio.

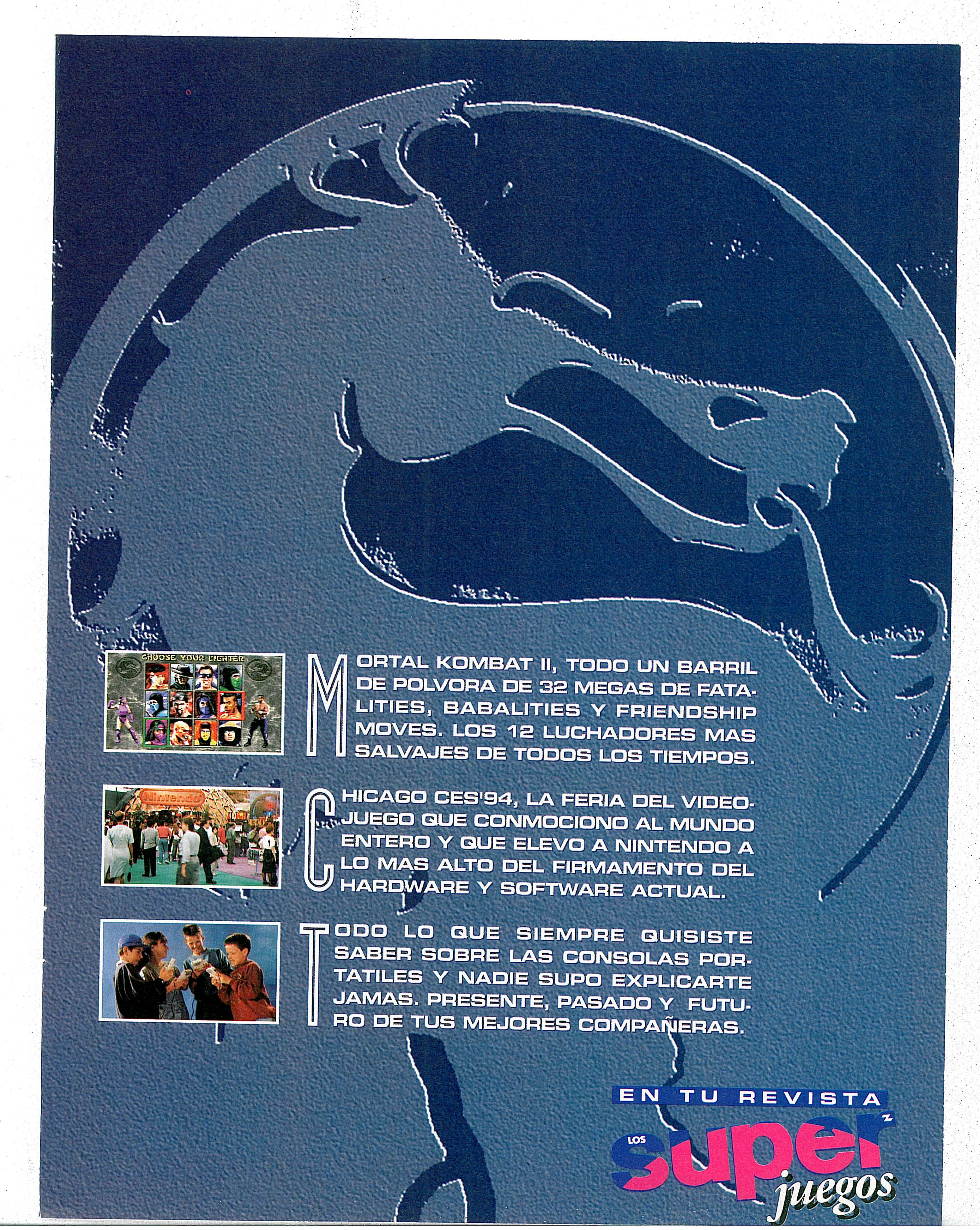
▲ ¿Que demonios será esto?










CHOOSE YOUR FIGHTER
MORTAL KOMBAT II, TODO UN BARRIL DE POLVORA DE 32 MEGAS DE FATALITIES, BABALITIES Y FRIENDSHIP MOVES. LOS 12 LUCHADORES MAS SALVAJES DE TODOS LOS TIEMPOS.
Nintendo
CHICAGO CES'94, LA FERIA DEL VIDEOJUEGO QUE CONMOCIONO AL MUNDO ENTERO Y QUE ELEVO A NINTENDO A LO MAS ALTO DEL FIRMAMENTO DEL HARDWARE Y SOFTWARE ACTUAL.
TODO LO QUE SIEMPRE QUISISTE SABER SOBRE LAS CONSOLAS PORTATILES Y NADIE SUPO EXPLICARTE JAMAS. PRESENTE, PASADO Y FUTURO DE TUS MEJORES COMPAÑERAS.
EN TU REVISTA
LOS super juegos



Los grandes terremotos que han sacudido California no han podido evitar que el rey de los juegos de plataformas, Dave Perry, saque un nuevo producto a la calle, EARTHWORM JIM. Perry se ha ganado una bien merecida reputación dentro del mercado de los juegos de plataformas por tener bajo su tutela títulos como ALADDIN, COOL SPOT y JUNGLE BOOK, que incorporan su propio estilo, sentimiento y animación. Nick Jones, el director de programación, asegura que esta nueva creación de su equipo romperá con todos los moldes en el mundo de los juegos de plataformas.

La acción comienza cuando emerge un tipo llamado Jim. Por uno de esos milagros de la evolución, Jim es transformado en un héroe de plataformas armado con un láser de plasma, encontrado junto a un traje viejo pero poderoso que convierte a quien lo lleva en un superhéroe. El traje es propiedad de una aabeja reina que hará todo lo posible para recuperarlo. El trabajo de Jim es luchar a traves de 25 niveles y rescatar a la princesa mientras conserva el traje. Lo que se dice nadar y guardar la ropa.

LA CAJA DE PANDORA

El equipo de **Shiny Entertainment** espera lograr un nuevo estándar en videojuegos, al disminuir la diferencia entre el juego en sí y la animación. Su intención es permitir que el programador pueda terminar el dibujo él mismo. Esto se podrá lograr con un sistema nuevo llamado Animotion; una caja que permite utilizar una impresionante cantidad de animacion que puede ser utilizada en el mismo juego. De acuerdo con **Shiny Entertainmet**, **EARTHWORM JIM** se lanzará a principios de octubre.



▲ ***Tendrían que prohibir este tipo de golpes bajos.***



▲ ***¡Tranquilo señor Earthworm!***

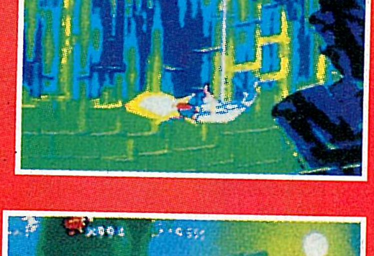








VALE PARA TODO





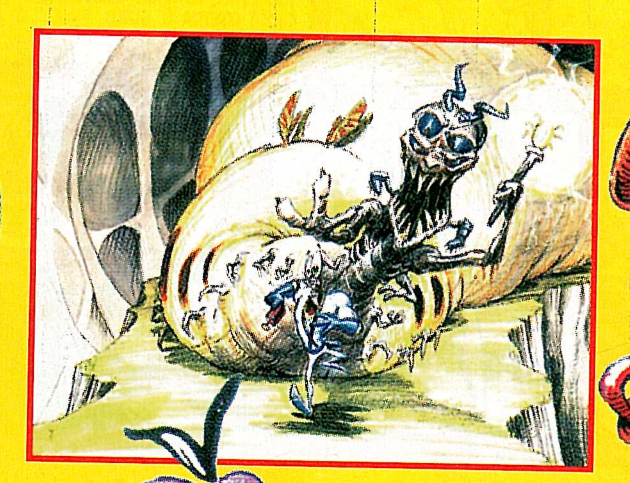
El traje de Jim es el meollo de todo este programa. La cuestión es sencilla. Simplemente coge a alguien, mételo en el traje, y ya está, un superhéroe. Como accesorios, Jim lleva incorporada un arma que dispara plasma. Esto no quiere decir que Jim sea sólo un traje, simplemente que adapta sus capacidades a su nueva forma. Jim puede ser visto pasando por una cuerda y utilizando su cabeza como gancho. ¡¿Qué más, puede esperarse de un traje que puede utilizarse como escudo contra los enemigos?!



TERRIBLES PERSONAJES

Una gran cantidad de personajes van detrás del pobre Jim ahora que es el dueño del poderoso traje de guerra.

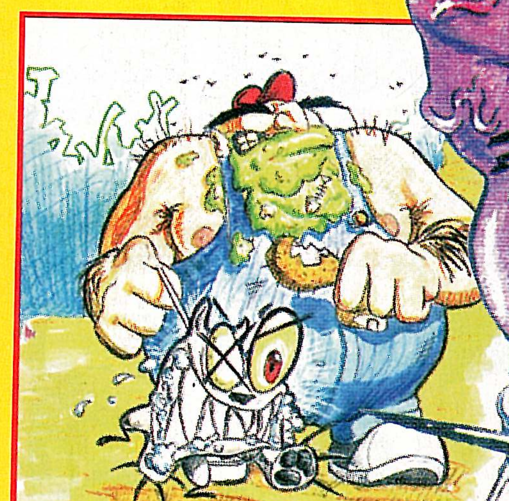
▲ ¡Oh, no! ¡Un militar! ¡Es el Teniente Muscus!



▲ La peor de la banda, Queen. Sólo de verla entran ganas de vomitar.



▼ Doo se parece a una úlcera de duoneno sangrante.



▲ Esta linda mascota necesita un hogar. Se llama Peter.

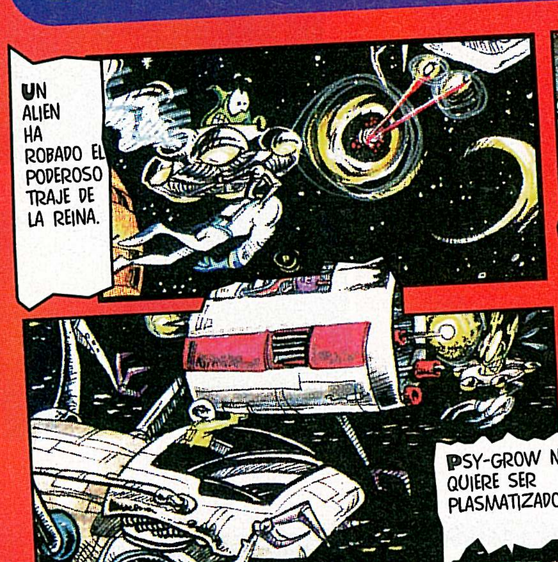


▲ ¡Qué te parece! Este tipo está probando si el traje de Jim es resistente.

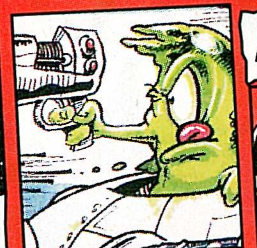


EL COMIC

Para desarrollar el personaje original, el creador de **EARTHWORM JIM**, Doug TenNapel, dibujó un cómic de la historia.

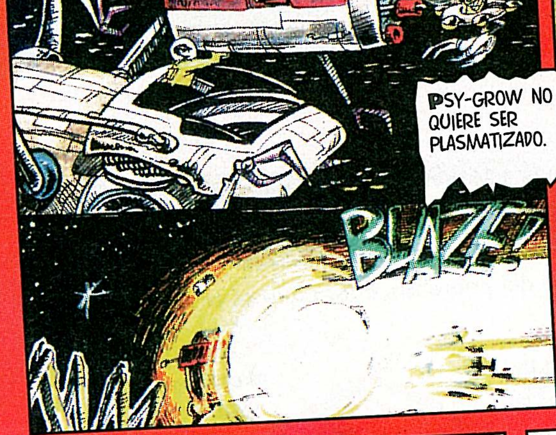






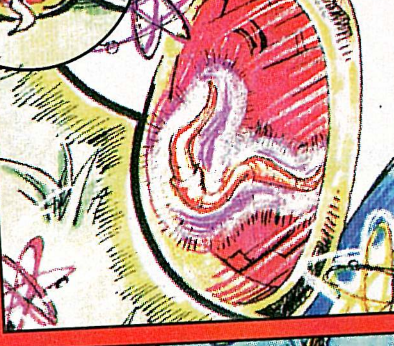


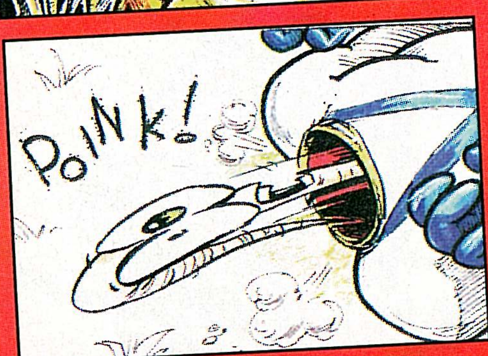


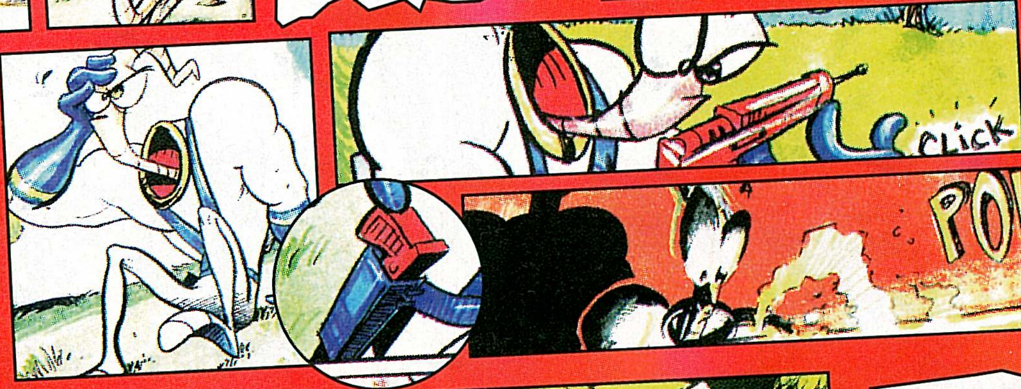




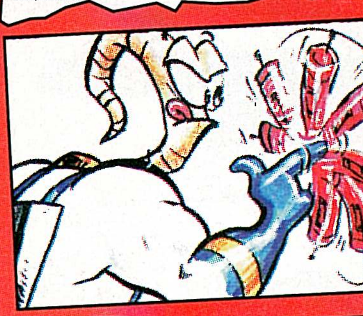


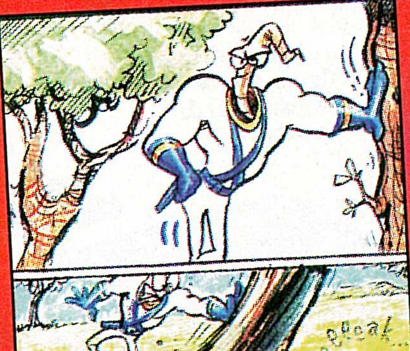


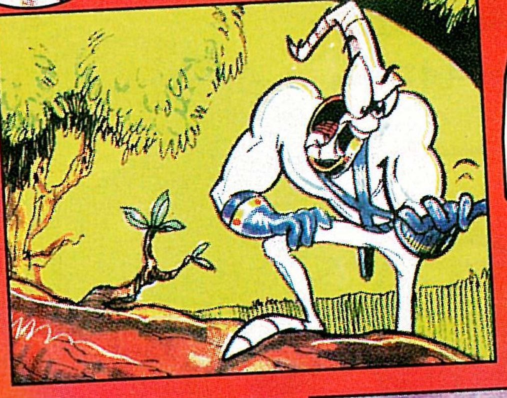




















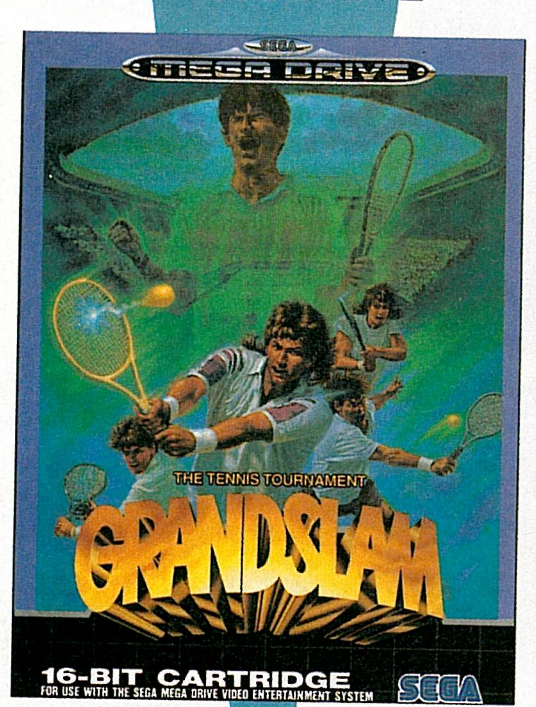
¡ESTA SUSCRIPCION TE DA MUCHO JUEGO!

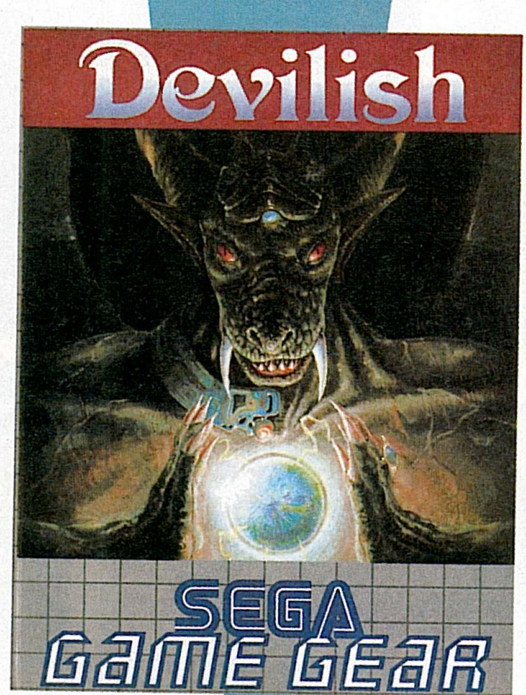
Suscríbete a Mega Sega por sólo 4200 pts. y tendrás en tu casa la mejor información sobre el mundo de las consolas y videojuegos SEGA además de un CARTUCHO DE LUJO

GRANDSLAM
MEGA DRIVE

DEVILISH
GAME GEAR

RAINBOW ISLAND
MASTER SYSTEM





ACTION
SEGA
Master System™
RAINBOW ISLANDS
STORY OF THE BUBBLE BOBBLE 2
Plays On: Master System, Master System II and Mega Drive/Genesis With Master System/Power Base Converter

GRANDSLAM
La mejor simulación de Tenis creada para la Mega Drive. Compite en hierba, tierra batida o pista cubierta contra los mejores tenistas del mundo, sólo o formando dobles con un amigo.

87%

NEMESIS

DEVILISH
Es el primer juego que combina con una absoluta perfección dos géneros: el arcade y los ladrillos (arkanoid). Original, bien hecho y, sobre todo, tremendamente divertido.

85%

J.L. SKYWALKER

RAINBOW ISLAND
El gran clásico recreativo de Taito ha sido convertido a la perfección para Master: 16 colores, multitud de fases y la jugabilidad de todo un clásico.

84%

THE ELF

Rellena este cupón y envíalo a:
Ediciones Mensuales S.A. Revista Mega Sega, departamento de suscripciones C/ O'Donnell nº12- 28009 Madrid

Marca con una cruz el juego que prefieres de regalo

- ❑ Grandslam (Mega Drive)
- ❑ Devilish (Game Gear)
- ❑ Rainbow Island (Master System)

También puedes suscribirte llamando al teléfono: (91) 4 31 38 33 de 9,30h a 14,00h y de 16,00h a 18,30h

Nombre y Apellidos: .... Edad ....
Dirección: .... C.P. ....
Población: .... Provincia .... Teléfono: ....

FORMA DE PAGO

- ☐ **Cheque/Talón a nombre de Ediciones Mensuales, S.A.**
- ☐ **Giro postal núm.** .... **de fecha** ....
- ☐ **VISA: Tarjeta nº** ____ ____ ____ ____
- ☐ **AMERICAN EXPRESS: Tarjeta nº** ____ ______ _____

Fecha de caducidad de la tarjeta .... **Firma:**
Nombre del titular, si es distinto ....

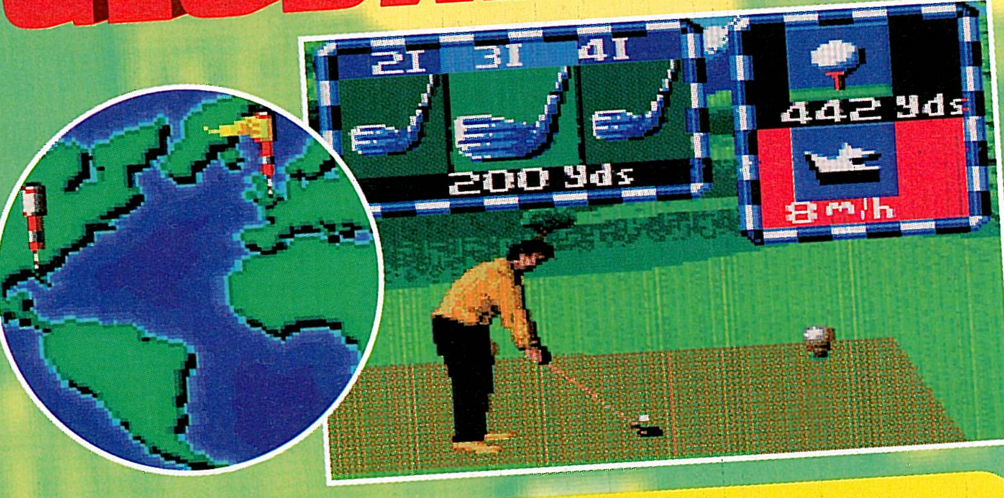


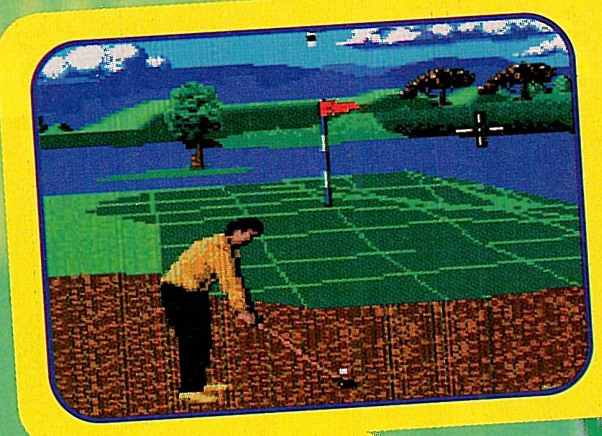
GLOBAL GOLF



Es bastante raro que Codemasters dé a uno de sus juegos de deporte el título de Global Golf, pero con este nombre ya os podéis imaginar que este programa tiene como objetivo cumplir el requisito de su título con una atractiva lista de características que son dignas de los cartuchos de 16 megas y PC. Es un torneo donde pueden jugar de uno a cuatro jugadores, visto desde detrás del jugador, con detallados campos, y una gran lista de variables que te impresionarán.

El objetivo de Global Golf es el de mezclar la sofisticación de un simulador de golf con la jugabilidad de un juego de Game Gear. Con todo esto en mente, todas las opciones, incluyendo colocación de la bola, postura para golpear, etcétera, se pueden elegir por medio de un menú al cual se accede con el pad. Inicialmente el juego fue diseñado con dos campos, un campo urbano, y otro campestre con mucha agua, pero el cartucho ha sido expandido para que quepan más. Aunque eso no es todo...





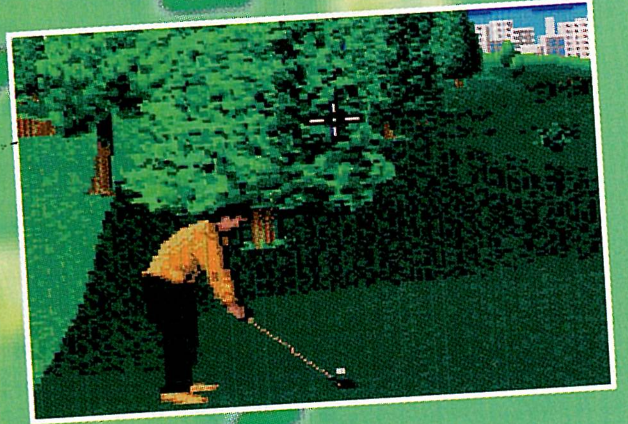
RAM RAIDER

Cuatro Mb de ROM son mucho para un juego de bolsillo, pero son necesarios debido a las animaciones y los gráficos en 3D. Uno de los problemas de este tipo de programas es el retraso entre el golpe y la redefinición del escenario. Este retraso es minimizado en **GLOBAL GOLF** con una placa RAM caché que aumenta la velocidad del juego.



▲ *A Seve el clima le importa un pito.*





EL PUTT ASESINO

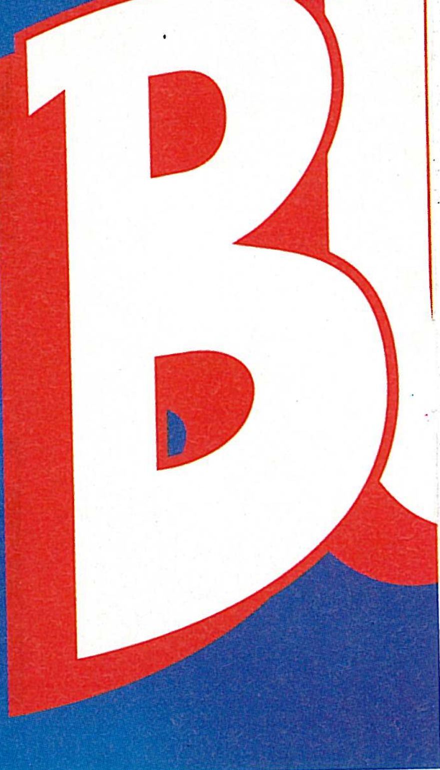
El sistema de control y las mejores características de muchos juegos de golf se ponen en entredicho cuando juegas a Global Golf. Toda clase de opciones de juego, como el popular juego Skins, están a tu alcance, y la distancia, barra de energía de cada circuito están visibles en todo momento, lo que facilita el desarrollo del juego







Bubsy impresionó a medio mundo el año pasado cuando apareció en un cartucho para Mega Drive ¡sin calzoncillos! Miembros de grupos radicales católicos, como The Scope, se quejaron de la obscenidad que ello suponía. Pero, ¿creéis que esto les importó a los programadores? La respuesta es no, puesto que han vuelto a presentar a Bubsy en un juego, y además, sin calzoncillos.



En la última historia, la mision de Bubsy fuE salvar al mundo de los terribles Woolies, que intentan robar todas las bolas de lana (lo que, presumiblemente llevará a la tierra a la peor de las catástrofes). En esta tremenda saga, Bubsy tiene la nada envidiable misión de capturar al malvado Oinker.

Este villano, junto con el equipo de Virgil Reality, ha logrado crear una máquina llamada WOMPUM, que a su vez ha ayudado a crear un parque que tiene el peculiar nombre de The Amazatorium, un mundo donde la realidad simulada es tan real que incluso es real. (¡Que idiotez! —nota del traductor—). Pero cuando Bubsy descubre que todos los objetos antiguos del pasado han desaparecido, y no sólo han desaparecido sino que nunca han existido, y los pasajeros de los aviones se quedan esperando en los aeropuertos a unos aviones que ni siquiera han sido inventados, empieza a sospechar algo (perspicaz el bicho —nota del editor—).

Bubsy se interna en el lioso mundo del Amazatorium, cuando sus dos sobrinitos, los gemelos Bubsy, se meten en este mundo y desaparecen. Una vez dentro, Bubsy empieza a comprender que la máquina no solo simula realidad sino que la absorbe y tendrá que pararla antes de que desaparezca todo el mundo.

Con cinco mundos y 15 niveles diferentes, que tienen desde una tumba egipcia hasta terribles piratas, Bubsy tendrá que escoger entre diferentes caminos, deshacerse de los esbirros de Oinker, y recoger diversos objetos como agujeros transportables, un traje de buzo, un bazuka o un biplano.

Existen niveles fáciles, medios y difíciles y un modo de dos jugadores donde uno puede ser uno de los gemelos que van a favor o e contra de Bubsy. Pero esto os lo contaremos en una review.

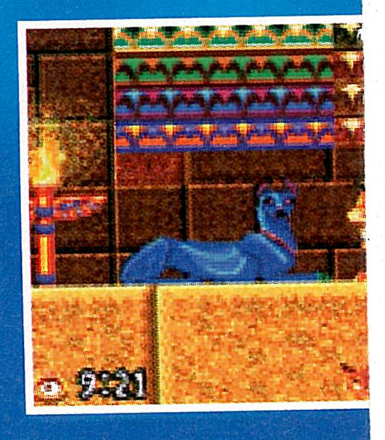






















EL GATO CON BOTAS

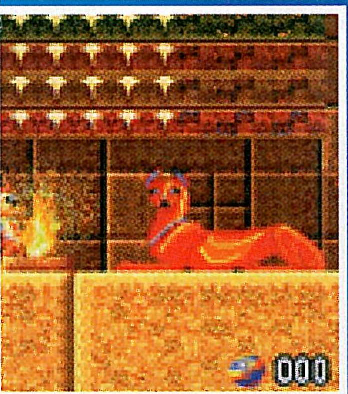
En varios momentos del juego, Bubsy entra en un pasadizo secreto que le va llevar a uno de las tres fases de bonus: Frogapult, Bobcat Bungee Jump y Armadillo Pachinko. Los éxitos en estas pantallas te proporcionarán una gran cantidad de objetos, incluyendo vidas extra y power-ups. En Frogapult, el tiempo es esencial, ya que que Bubsy lanza ranas a los barcos para hundirlos y así conseguir los premios.





VIRGIL REALITY

Es un pequeño ratoncillo despistado hasta que entra en un laboratorio. Es desde ese comento cuando cambia. Es el inventor del WOMPUM y está siendo penosamante manipulado por Oinker.





UN GATO EN TV

Es tal la popularidad de Bubsy the Bobcat en Estados Unidos que incluso se ha creado una serie de dibujos animados basados en este personaje. Los rumores apuntan a que la famosa serie, va a llegar a nuestras pantallas dentro de poco.

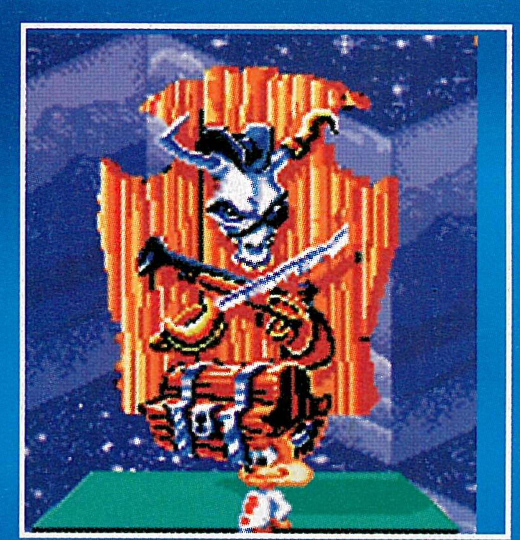


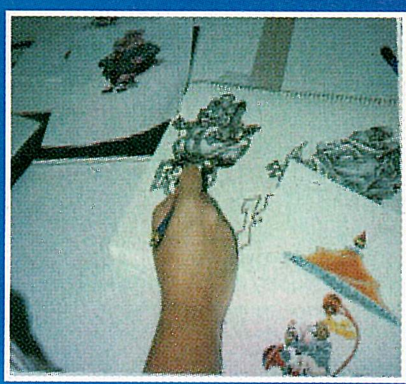


Oye, ¿esa nave no se ha equivocado de juego? Parece un brasero flotante.



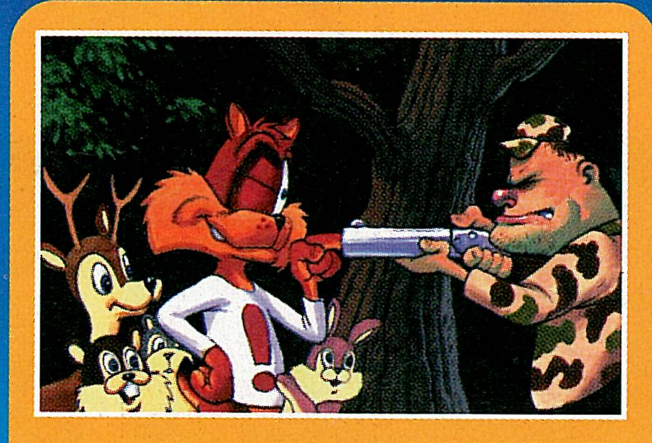






Estamos cerca de la medianoche. Estate atento.





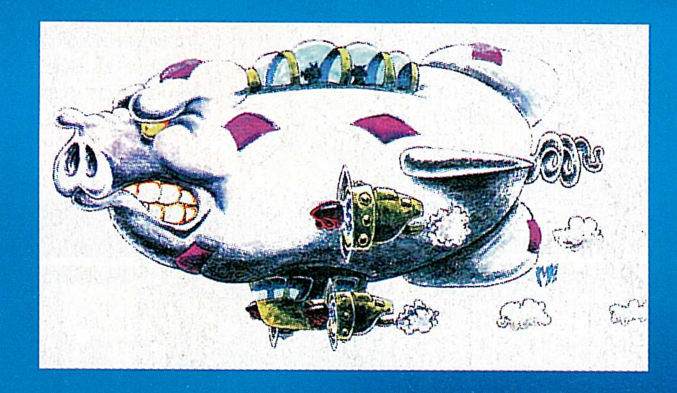
"Oye Bubsy, muéstranos tu increíble imitación de Uri Geller".



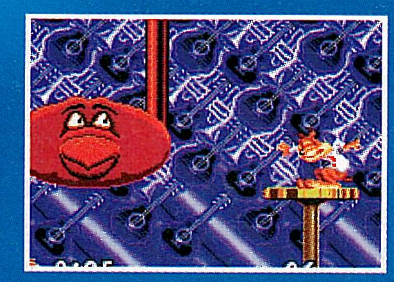


OINKER P. SPAMM

Bubsy va a tener que luchar duro y utilizar toda su inteligencia (si es que le queda algo después de tanto tiempo haciendo cola en las oficinas del INEM) para derrotar este cerdo capitalista. Oinker es el cerebro que se encuentra detrás de la máquina que simula la realidad, y os aseguro que la verdadera acción de este programa empieza cuando se encuentran él y Bubsy. ¿Sabéis por qué?



Caffaratto, ¿has visto qué fondo más mono? Pues aplícate el cuento.





QUIEN ES QUIEN

Bubsy viene acompañado por un montón de estrellas en su última aventura. Aquí os mostramos a todos los personajes.

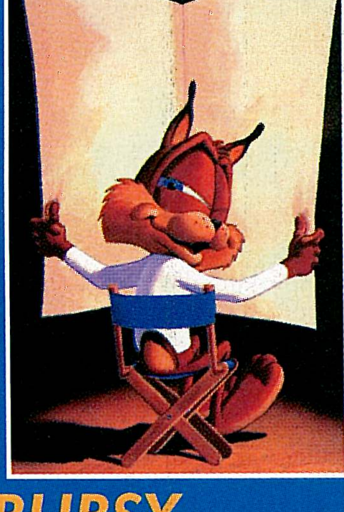






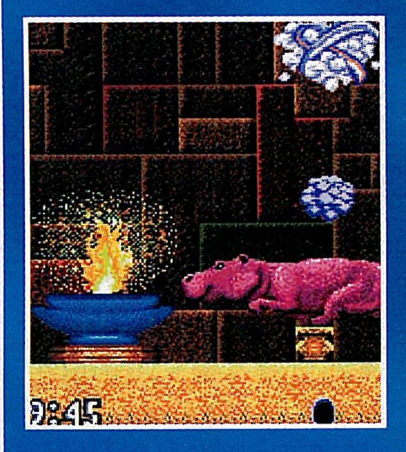




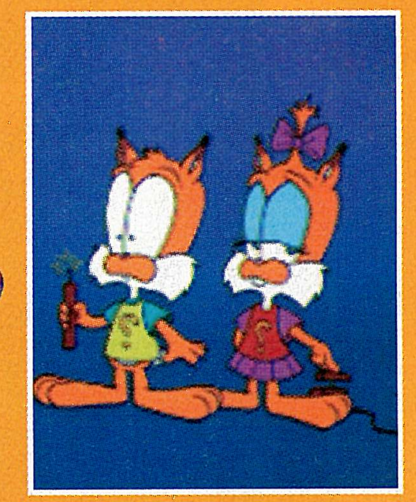


BUBSY

Sigue siendo tan bocazas como siempre, pero ahora tiene muchas más cosas que decir. Bubsy llega mucho mas animado que antes con mas saltos, golpes y movimientos que en las anteriores versiones del juego.



▲ *Primero una pantera y ahora un hipopótamo rosa.*



GEMELOS BUBSY

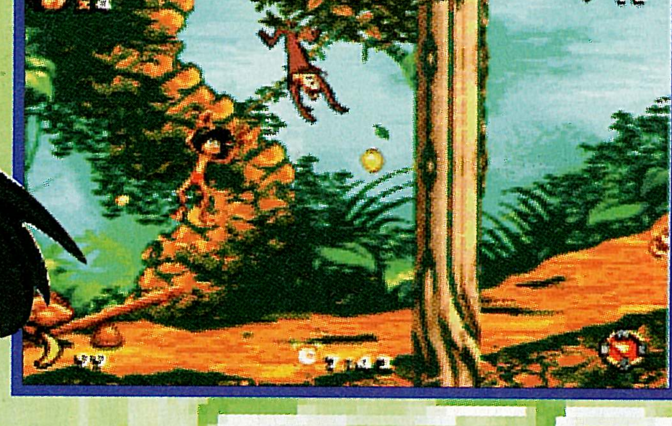
Estos dos animalillos, Terry y Jerry, son copias exactas de su tío, con todos sus movimientos, pero con una especial atracción hacia el desastre.

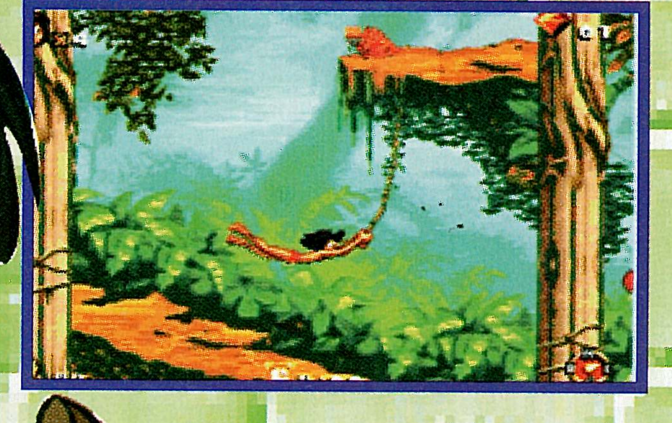


Todos esos ejecutivos de cuello duro y cerebro blando que se quejan de que "lo de ahí fuera" es una jungla, deben estar ciegos. ¿Han probado de verdad a irse a la jungla y ver algunas plantas diferentes del ficus que hay en el pasillo de su oficina? ¿O a conocer otros animales que no sean el cobarde gato persa de su vecino?

Seguramente la solución a todos sus problemas sea ponerse una coraza. Mirad a Tarzán, siempre rodeado de bestias ¿Le tocaron alguna vez? Pues no, porque la jungla no es tan fiera como la pintan. Y si no que se lo pregunten a Mowgli, que comenzó sus aventuras por la jungla en un libro de Rudyard Kipling y ahora ha pasado a las *Mega Drive*. Ha vivido en la selva desde su más tierna infancia y no está dispuesto a volver a la ciudad. Sin embargo, el regreso de Shere Kahn a la selva le hará volver a la civilización, a no ser que...

Los protectores de Mowgli (la pantera Bagheera y el oso Baloo) no pararán de ayudarle durante los diez niveles de plataformas del juego, mientras que la terrible bestia intentará echar al traste los planes del pequeño.











Book

QUIERO SER COMO TU

Como en COOL SPOT, GLOBAL GLADIATORS y ALADDIN, en **EL LIBRO DE LA SELVA** los programadores han incluido una gran cantidad de objetos que puedes recoger para que no te falte de nada. Estos son los *pick-up* que tendrás a tu alcance:



Corazón: Aumenta la energía de Mowgli.



Cabeza de Mowgli: Es una vida extra. Sólo puede alcanzarse al saltar sobre una serpiente.



Gemas: Para avanzar de nivel y encontrar al terrible tigre hay que recoger un buen número de ellas.

HISTORIAS DE DIBUJOS

En el primer nivel estarás libre de grandes enemigos, sólo tendrás que ir recogiendo gemas y encontrar a Bagheera. Más tarde será cuando comiencen las dificultades. Aquí tienes algunas pistas sobre los guardianes:



Rey Louie. Es un poderoso lanzador de fruta (igual que Baloo en sus buenas épocas), pero mucho más feroz que el oso amigo del pequeño Mowgli.



Shere Kahn. El último y más difícil de los enemigos, pero no os vamos a dar ninguna pista, tendréis que averiguarlo vosotros mismos con vuestras manitas y vuestro pad.



La serpiente Kaa. Ataca a Mowgli desde todos los ángulos, lanza unos rayos hipnóticos desde sus ojos que el cachorro humano deberá esquivar, mientras dispara a su cabeza.



El oso Baloo : Amigo de Mowgli. No parará de lanzarle fruta. Mowgli deberá atravesar dos rocas del río, saltar, coger la fruta y lanzársela de nuevo al oso.



FRUTA Y MAS FRUTA

Aunque Mowgli puede cargarse a algunos de sus enemigos saltando encima de ellos, no podría sobrevivir sin sus armas. Afortunadamente, hay una serie de power-up que le ayudarán considerablemente. Comenzará con un número limitado de plátanos para lanzar, pero éstos pueden ser cambiados por:



Nueces. Un poquito más poderosas que los plátanos.



Máscara. Hace que Mowgli sea temporalmente invencible.



Dobles Bananas. Son muy buenas para derrotar a algunos jefes.



Bumerán. Rodea al cachorro humano con movimientos de bumerán. Es muy útil cuando aparecen muchos enemigos a la vez.

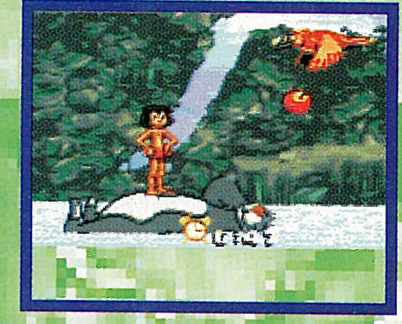


NECESIDAD DE BONUS

Están escondidos por todo el juego, hay cinco niveles de bonus a los que sólo se pueden acceder cuando Mowgli encuentra un pasaje secreto. Entonces se encontrará en una cueva donde podrá recoger una gran cantidad de power-ups que le esperan para decirle: "llévame, llévame".





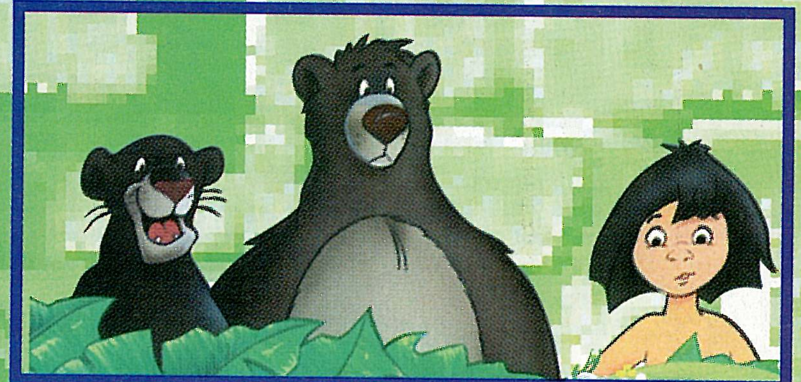


▲ ¡Oye Mowgli, bájate que no soy una balanza!

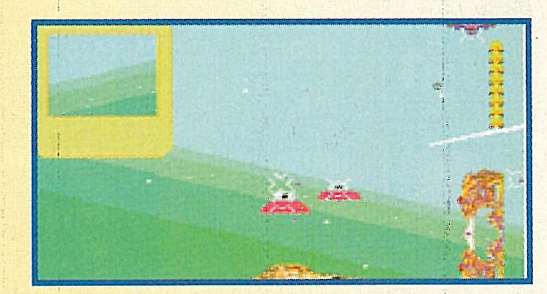




▲ Mowgli tiene problemas en esta plataforma.







▲Encima de la puerta la madre de Némesis.

La legenda de los videojuegos dice que sólo existen siete tipos de programas, pero Accolade los ha juntado todos en este juego.

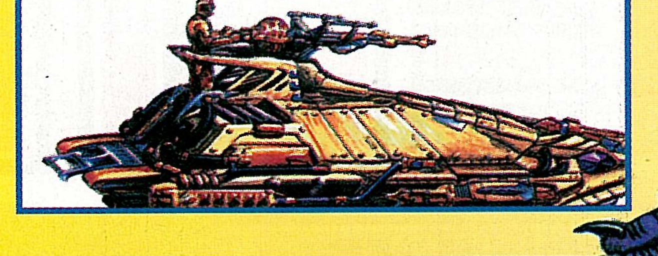
Es difícil explicar qué es lo que hace que un juego de ***Mega Drive*** sea bueno. Algunos son mediocres, pero tienen un algo que hacen que vuelvas a jugar.
Si es un juego excelente, todavía después de haberlo terminado volverás a cogerlo. Pero los mas atractivos son aquellos que tienen una gran variedad de juego, con lo cual no llegas a aburrirte.

Accolade es una de las compañías que se ha decantado por este tipo de juegos. En **FIRE TEAM ROGUE** ha logrado reunir casi todos los géneros –plataformas, simuladores de vuelo, puzzles, beat'em up, shoot'em up...- y los ha metido en un solo juego de 16 bits. ¡Que bien!

FIRE TEAM ROGUE cuenta la historia de Amon Dum, que ha sido alcanzado durante una lucha entre las dos grandes potencias del universo: El Spiral Arm y las malvadas fuerzas de Umbra, que luchan por conseguir el arma más poderosa del mundo: el Dark Talis.



▲ Un degradado un poco tristre.



CHANCE
Nombre: Chance Torakazi
Raza: Humanoide.
Habilidades: Experto en artes marciales y un filosofo, sus poderes mentales son formidables. Formó el Fire Team Rogue.

SHADOWBLADE
Nombre: Shadowblade de Thunder Rain.
Raza: Saikaran, originario de Saijoor.
Habilidades: Nacido como príncipe de Thunder Rain, y como la mayoría de los felinos puede ver en la oscuridad. Es un cazador nato y lucha con armas silenciosas, aunque se le nota más cómodo con sus dos espadas gemelas Tycu. Guerrero Saikaran muy bien entrenado, es también un experto en artes marciales.

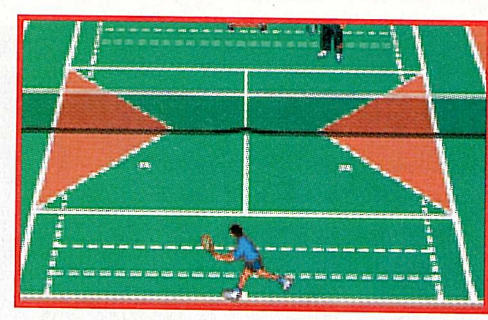
BROC
Nombre: Nim Koumal Brombiza Broc.
Raza: Bakouma.
Habilidades: Es el pensador y estratega del equipo. La lógica guía sus acciones, pero es tan fuerte que a veces se [illegible] la lógica y prefiere utilizar las armas. Tiene una obsesion particular en contra del fortalecimiento de Umbra.

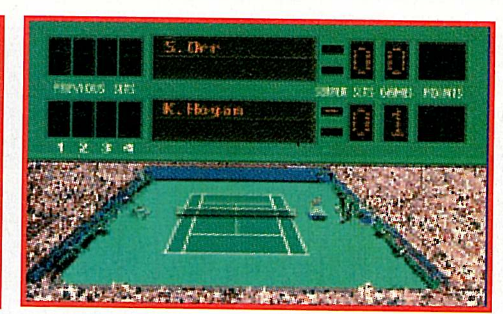
AJA
Nombre: Aja Dae.
Raza: Elwynn (Elf).
Habilidades: Es un buen luchador, ingeniero, y capaz de detectar nuevas formas de vida debido a sus desarrollados sentidos. TSe unió al equipo cuando su padre fue asesinado por Umbra mientras vigilaba el Dark Talis.

ZEUT
Nombre: Desconocido.
Raza: Forma de vida de Talis.
Habilidades: Zeut es el teniente de Chance. Tiene dos formas morfológicas principales: una forma oval para levitar unos centímetros del suelo y otra que consiste en un traje que puede cambiar varias armas.









Con la impresionante cantidad de juegos de fútbol y béisbol con la que nos están regalando a los usuarios de *Mega Drive*, es agradable ver cómo EA se ha decidido a cambiar de tónica, y sacar un programa de tenis.

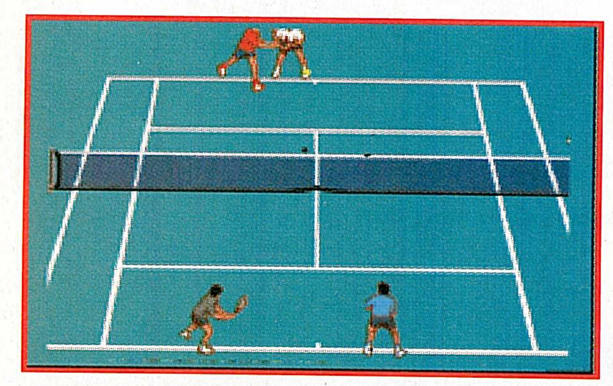
Con el título de EA SPORTS TENNIS, el juego tiene hasta 16 jugadores y todos los escenarios posibles en este tipo de competiciones, como tierra batida, hierba o cemento, además de una gran variedad de golpes.

La acción transcurre como si la viera una tercera persona, pero la cámara se mueve por toda pista, incluso haciendo zoom sobre los jugadores, tratando de dotar de mayor realismo a las imágenes.

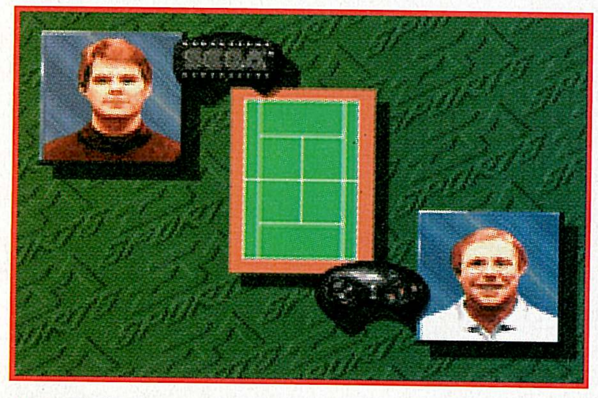
En cuanto a la acción, el programa ofrece la posibilidad de jugar en modo de cuatro jugadores con un adaptador Multi-Tap, lo que sirve para hacerlo más divertido. EA sólo llevan realizado un 30% del juego, pero en cuanto sepamos más os haremos una extensa Review.







▲ *El jugador rojo golpea a su compañero en el bajo vientre. ¡Pelotas nuevas!*



▲ *Desde luego, no conocemos ningún buen jugador que tenga esas caras de pánfilos.*





A sports NIS

NO HAY PROBLEMAS

Los juegos de tenis siempre han sufrido problemas de perspectiva. En muchos casos, el jugador que se encuentra en el fondo de la pista tiene mayores dificultades para ejecutar el golpe que el que se encuentra en un primer plano. **EA SPORTS TENNIS** tenía como uno de sus objetivos, solucionar este problema utilizando una cámara que realiza un zoom sobre la acción. Pequeños detalles como este se reflejan durante toda la acción y provocan que el juego sea mucho más instintivo. Igualmente, **EA** también ha concentrado sus esfuerzos en hacer que las animaciones parezcan tan reales como fuera posible. Para ello han utilizado un sistema de rotoscope para todos los personajes incluidos en el programa.



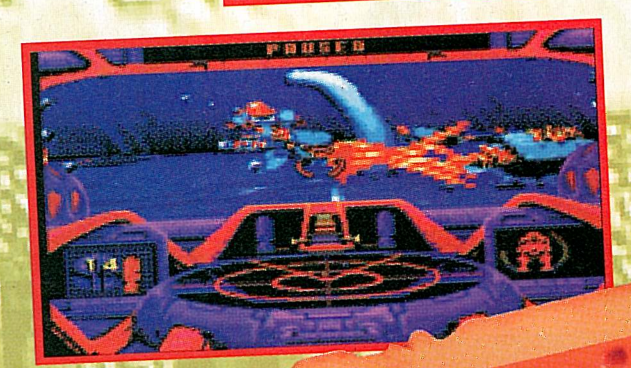


Mandelbrot. El nombre del pionero de las matemáticas del caos se le cruzará por la cabeza a alguien cuando vea por primera vez la superficie de este planeta. Kilómetros de paisaje desolado, replicantes, un diseño fractal, no teniendo en conjunto una diferencia clara. Cada acre, cada pie, cada milímetro cuadrado es terriblemente diferente de los que le rodean.

La estética, o incluso los originales sistemas de los últimos años del siglo XX, teóricamente no estaban en la mente de aquellos primeros exploradores de Mandelbrot. La búsqueda de recursos, en especial de una gran fuente de Meridium, un elemento esencial para el proceso energético de propulsión de las naves, era su objetivo. No siendo originario de la Tierra, este elemento se encuentra en planetas densos que tengan un excepcional variedad de metales pesados, planetas como Mandelbrot.

Mandelbrot se convierte en una colonia de explotación mineral, y la lenta ocupación de este estéril mundo comienza deprisa. Pero el arco fractal tiene al menos un problema. El principal bio-ordenador, MOSES, está infectado e inutilizado por un virus. Tomando a los colonos como una amenaza para Mandelbrot, MOSES pone en peligro vidas y beneficios. De vuelta a la Tierra se toma la decisión de enviar una cara expedición militar para poner fuera de combate la CPU del ordenador MOSES, y tres armadillos BAM salen hacia Mandelbrot.

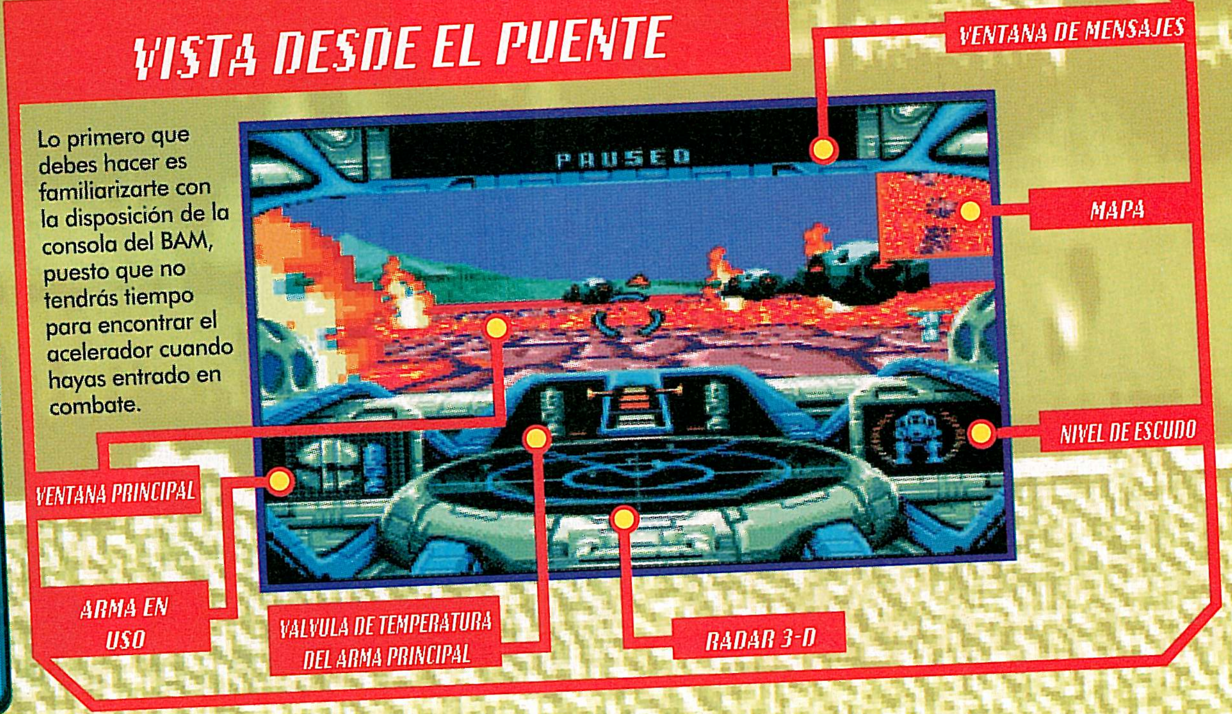






VISTA DESDE EL PUENTE

Lo primero que debes hacer es familiarizarte con la disposición de la consola del BAM, puesto que no tendrás tiempo para encontrar el acelerador cuando hayas entrado en combate.





CORPS

▲ No hay nada más cutre que sacar pantallas con la pausa.

COMENTARIO


J.L. SKYWALKER

Core Design se ha convertido, gracias a este programa, en la compañía más fiable de todas cuantas programan para Mega CD. Si su primera produccion, JAGUAR XJ220 poseía ya ciertas características de lo que sería su línea de calidad con efectos de reescalado, THUNDERHAWK primero y este BATTLECORPS después, continúan con las buenas esas maneras. Lo mejor de todo es que aparte de bonitos, estos juegos son divertidos y espectaculares. BATTLECORPS es una pseudo-imitación, lúcida y acertada, de los MECH de los famosos juegos de rol, que han protagonizado algunos videojuegos como MECHWARRIOR para SNES o XENOBOTS para PC. Esta nueva hazaña de Core tiene el aliciente de presentarnos sorprendentes efectos en cada pantalla, con reescalados continuos y efectos de perspectiva realmente sorprendentes. Jugar con él es una tarea divertida, misteriosa y complaciente.

TRAMPA DE ¿JOKS ?

En mitad del siglo XX ya se hubieran reído de ti si hubieses sugerido mandar a humanos en una expedición como esta. La vida ya no es sagrada, pero el hardware es mucho más barato. Los BAM funcionan implantando una inteligencia humana en un entorno cyborg. Tienes tres personalidades a tu disposición para elegir:

JACK CUTTER



Proporciona edad y experiencia. Jack también exhibe la mejor media de velocidad de los alrededores, capacidad de fuego y fuerza de la armadura.

BECKY OJO



La arpía del equipo. Una dura pegadora y espeluznantemente rápida, pero su baja tolerancia al fuego enemigo es su gran debilidad.

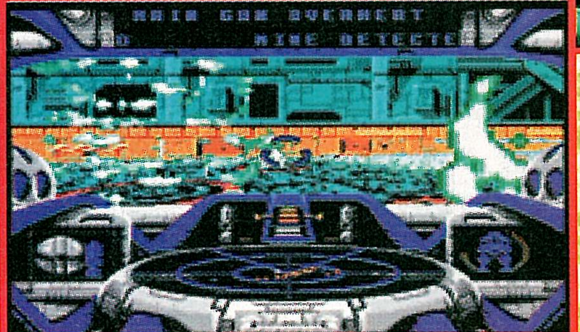
DICK 'A' JANG

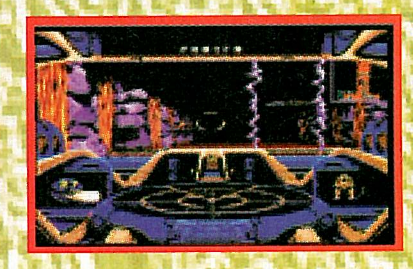


En el siglo XX los tipos así eran llamados psicópatas patológicos. Ahora son útiles, especialmente cuando es necesario controlar un material tan pesado como este.









INFORMACION

La misión está extensamente explicada por el coordinador de la misma, el Teniente Calgary, con la ayuda de diagramas y un discurso. También hay una introducción en FMV (Full Motion Video) de la conspiración.











▲ Un nuevo ejemplo del scaling de Mega CD.



▲ Soy tu fan número uno.



▲ Este es tu uniforme de combate.

MERIDIANOS

El planeta Mandelbrot incorpora cinco ecosistemas diferentes, sin contar el que MOSES ha creado para sí mismo en el corazón del planeta. Lejos de ser meros cambios de escenario, las diferentes zonas climáticas esconden distintos tipos de enemigos, características especiales, y requieren, obviamente, diferentes tácticas de juego. Los cinco escenarios de este programa ilustran los trece diferentes niveles del juego:

ACUATICO

La mala visibilidad bajo el agua y la limitación de nuestras armas, provocan que en este área estamos en desventaja. Desafortunadamente, MOSES tiene a su disposición unos excelentes equipos submarinos.



LAVA

Tendremos que cruzar áreas de lava fundida, lo que provocará problemas de sobrecalentamiento. Este nivel presenta una alucinante muralla de fuego en movimiento.



FRIO PERMANENTE

Problemas de visibilidad acosarán nuestras operaciones en estas zonas, incluso con la posibilidad de llegar a no ver nada en la pantalla.



LABERINTO MINERO

Son las zonas donde se extrae el Meridium. Es un auténtico laberinto, con escudos, interruptores y áreas que están ocultas a nuestros ojos.



INDUSTRIA

Son locales de caza, dispuestos en largas cámaras abiertas con muchos enemigos y lugares ocultos. Es necesaria una aproximación sistemática.



COMENTARIO



NEMESIS

Core Design ha vuelto a demostrar que es la única compañía que se molesta en explotar el potencial técnico del Mega CD. Al igual que en el genial THUNDERHAWK, se ha aprovechado al máximo el chip de scaling, dotando al juego de una profundidad y una detallismo gráfico sencillamente impresionantes, rozando (sin exagerar) la calidad visual de algunas recreativas. El único punto negro de este programa es el manejo de nuestro robot, que pretende ser tan realista, que reulta excesivamente lento y con un exagerado sentido de la inercia. Si superas este escollo (algo no muy difícil con un poco de práctica), te encontrarás ante uno de los juegos más completos y envolventes disponibles para Mega CD.



LA CHAQUETA METALICA

Además del cañón doble de plasma estándar, tienes las siguientes armas, aunque en un número limitado:

MISILES





MORTEROS





PULSO DE PLASMA





LANZALLAMAS

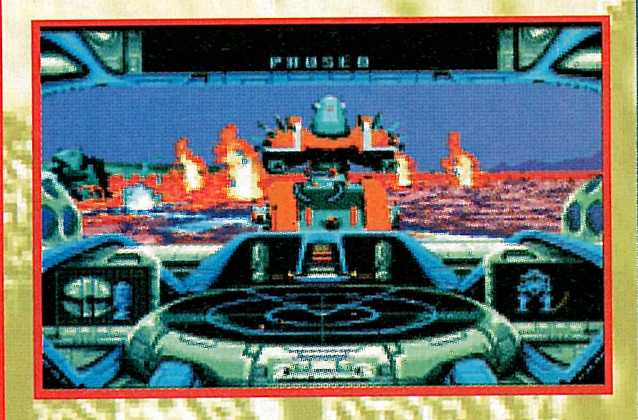






▲ Con tanto disparo me ha entrado un poco de hambre. ¿Hace una ensaladilla rusa?

▲ Así es esta redacción durante un 'cierre'.



A TODA MARCHA

BATTLECORPS es el segundo juego en usar la máquina 3D que **Core Design** creó para el **THUNDERHAWK** de ***Mega CD*** en 1993. La misma tecnología aparecerá en su próximo lanzamiento, SOULSTAR, y una idea similar impulsa BC RACERS (que ahora se llama CHUCK RALLY), un juego de carreras en 3D actualmente en producción.



GRAFICOS — 91

▲ Tiene los mejores gráficos en 3D.
▼ Los sprites son demasiado cuadrados.

SONIDO — 85

▲ Los diálogos, además de abundantes, ambientan el desarrollo del juego al máximo.

JUGABILIDAD — 88

▲ Jugable al 100%, pese a que el control de la nave parezca complicado.

DURACION — 86

▲ La gran duración de los trece misiones, y los tres niveles de dificultad elevan el tiempo de juego al máximo.

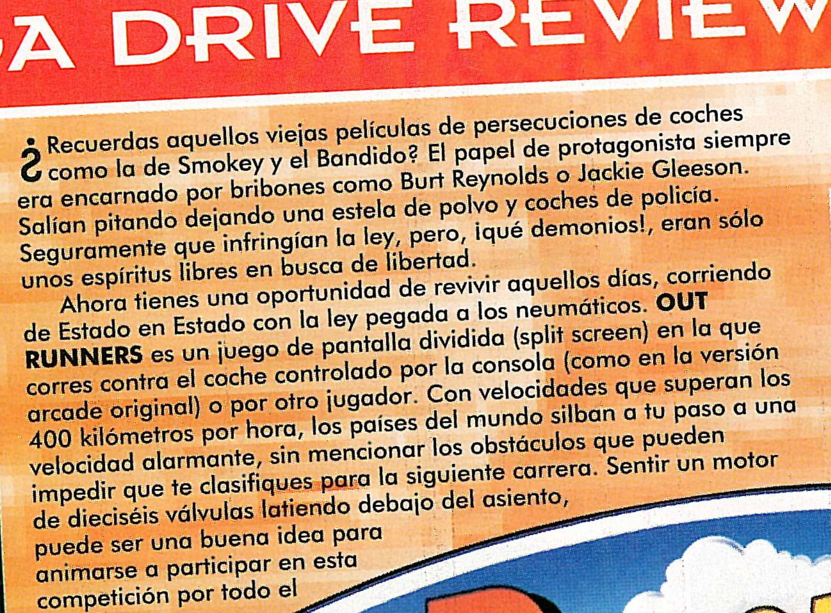
CALIDAD/PRECIO — 90

▲ El sello de Core Design ya es toda una garantía de calidad técnica en cualquier producto.

GLOBAL — 91

Core Design vuelve a deleitarnoscon toneladas de scaling, efectos en 3D y la clásica jugabilidad de todos sus productos.

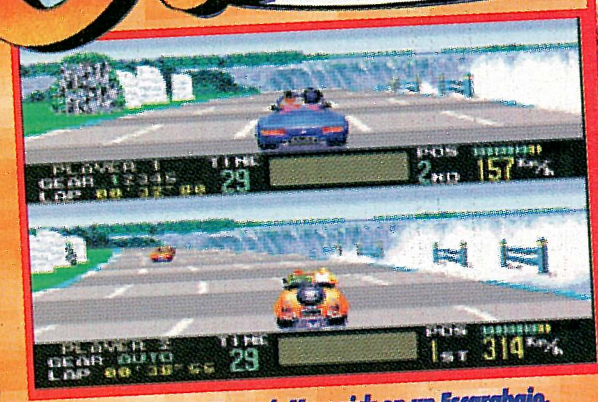




¿Recuerdas aquellos viejas películas de persecuciones de coches como la de Smokey y el Bandido? El papel de protagonista siempre era encarnado por bribones como Burt Reynolds o Jackie Gleeson. Salían pitando dejando una estela de polvo y coches de policía. Seguramente que infringían la ley, pero, ¡qué demonios!, eran sólo unos espíritus libres en busca de libertad.

Ahora tienes una oportunidad de revivir aquellos días, corriendo de Estado en Estado con la ley pegada a los neumáticos. **OUT RUNNERS** es un juego de pantalla dividida (split screen) en la que corres contra el coche controlado por la consola (como en la versión arcade original) o por otro jugador. Con velocidades que superan los 400 kilómetros por hora, los países del mundo silban a tu paso a una velocidad alarmante, sin mencionar los obstáculos que pueden impedir que te clasifiques para la siguiente carrera. Sentir un motor de dieciséis válvulas latiendo debajo del asiento, puede ser una buena idea para animarse a participar en esta competición por todo el mundo.

OutRunners



▲The Scope en un Ferrari, Mayorick en un Escarabajo.





▲Las imprudencias se pagan... muy caras.



▲Creo que este camino no lleva a Santander.

TRAMPAS PARA LOS LOCOS

Parece que el resto de los mortales no están muy entusiasmados con la velocidad de los chicos y sus cacharros. Todos los medios de transporte local impedirán tu paso. Puede haber coches en las calles de San Francisco o una manada de elefantes en la Savana Africana. Cualquiera que sea el obstáculo, tu ABS tendrá que trabajar a tope.











EL MUNDO SE QUEDA PEQUEÑO

Ningún país del planeta está libre del peligro que suponen los *outrunners*. La carrera tiene su punto de partida en Estados Unidos para, después de completar el primer circuito, elegir entre dirigirse hacia el Oeste o el Este. Eligiendo la ruta del Este nos dirigiremos a las planicies africanas o a los paisajes históricos europeos. Si nos dirigimos al Oeste la acción discurrirá desde las autopistas californianas hasta las estepas rusas. Por fin, las carreteras conducen a un rápido final al otro lado del planeta. la acción es continuada y los pilotos no tienen que preocuparse por si se mojan los pies.

COMENTARIO

MAVERICK

Nunca había sentido una desilusión mayor con este título, en cuya coin-op *pulí* mis ahorros. La versión de este juego no hace sino poner en tela de juicio la credibilidad de Sega, que ha aprovechado el tirón de la recreativa para endosarnos un bodrio. Con la sana intención de que dos jugadores puedan competir entre sí, han dividido la pantalla en dos, consiguiendo que tanto los sprites de los laterales como los de los vehículos posean un tamaño mínimo, lo que no aporta nada positivo al conjunto final. Resulta obvio que que este cartucho debe ser comparado con OUT RUN, su predecesor. Lo cierto es que la comparación no sale beneficiado, ya que la diferencia de calidad entre uno y otro es notable, pero justo es reconocer que este OUT RUNNERS, por lo menos, ofrece la posibilidad de conducir distintos tipos de vehículos, además de proporcionar un número mayor de circuitos. Todo lo demás, no sirve para nada. No es jugable, no tiene buenos gráficos y encima debe soportar una losa llamada OUT RUN.

COCHES DE ENSUEÑO

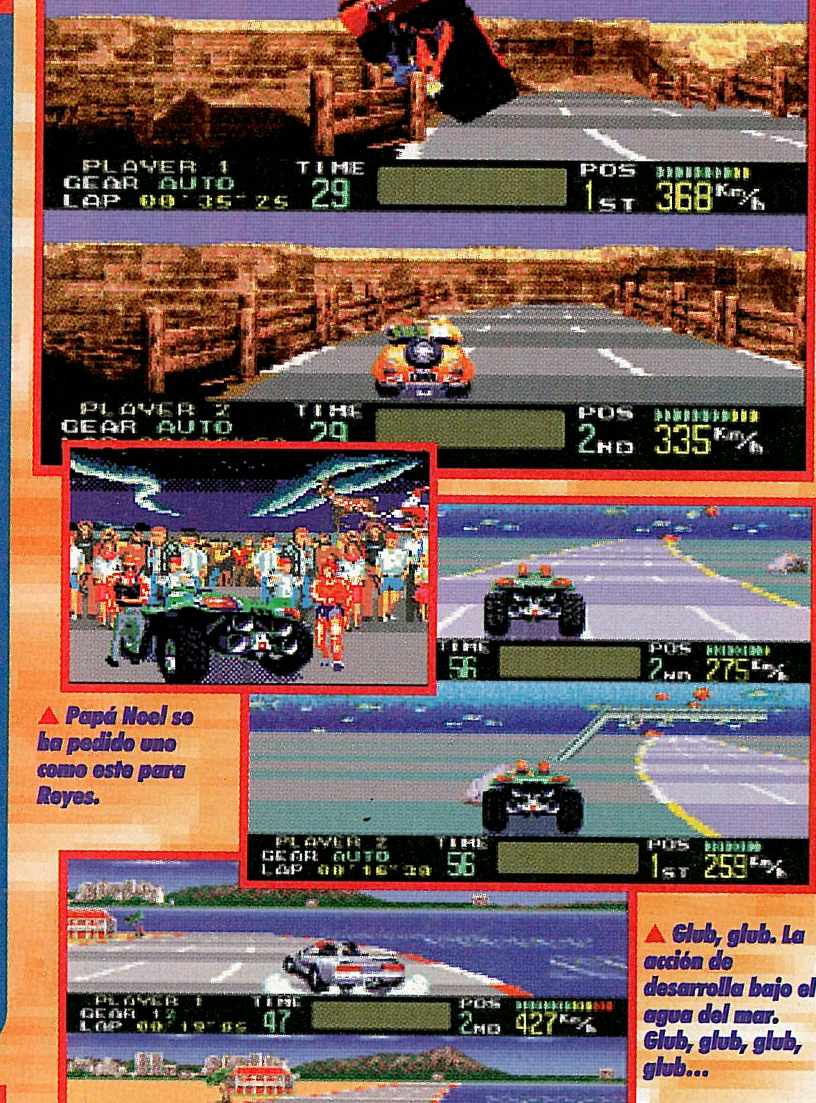
Esta es la única oportunidad que muchos de nosotros tendremos de conducir un monstruo que alcanza los 400 km/h. Hay ocho de estas bellezas, desde un Alfa Romeo Spider hasta un *buggy*, que tienen las mismas técnicas características, haciendo que nivel de conducción sea el factor decisivo.

COMENTARIO



THANATOS

Si la recreativa original de Sega ya me dejaba frío, esta adaptación pseudo-cutre me ha dejado helado del todo. No entiendo cómo Sega, en lugar de versionar de una santa vez el genial Out Run original para Mega CD, se dedica a producir un arcade soso, mal hecho y tan poco jugable como este OUTRUNNERS. El control del coche es lamentable, los objetos a los lados de la carretera patéticos y la rutina de detección de colisión brilla por su ausencia, de tal manera que es virtualmente imposible no chocar con los demás coches en cuanto se encuentran a unos pocos centímetros de nosotros. Por último, hay que destacar el último detalle de cutrería de los programadores: la condenación eterna a jugar con la pantalla partida (Algo lógico en el modo para dos jugadores, pero un verdadero disparate en el modo para un jugador).



▲ Papá Noel se ha pedido uno como este para Reyes.

▲ Glub, glub. La acción se desarrolla bajo el agua del mar. Glub, glub, glub, glub...

▲ El de abajo va hasta las orejas de orujo gallego.

MUCHAS GRACIAS

A Martin de Video Games Centre por proporcionarnos una copia de OUTRUNNERS. Agradéceselo llamándole al teléfono 0202 527314.

SIN MARCHA ATRAS

Dependiendo del la habilidad del jugador a la hora de conducir, existe una opción para elegir el cambio de marchas. El modo automático permite al conductor concentrarse en la carretera todo el tiempo, pero la velocidad y la aceleración están limitadas. El modo manual mejora la respuesta del coche pero exige mayor concentración.



▼ ¿Alguien sabe cómo se sale de este laberinto?





GRAFICOS — 67

▲ Atención por algunos detalles.
▼ Los objetos de la carretera se repiten y no están bien hechos.

SONIDO — 60

▲ El sonido de los motores.
▼ La música parece que está compuesta con un xilófono y un trombón.

JUGABILIDAD — 51

▼ Manejar el patético sprite del coche es una tarea cuando menos imposible.

DURACION — 46

▼ Aburrido como una ostra. Ni los fanáticos del original podrán soportar más de tres partidas.

CALIDAD/PRECIO — 45

▼ Hazte con el OUT RUN original, que además de ser mucho más barato, es mil veces mejor.

GLOBAL — 52

Uno de los peores juegos de coches para la Mega Drive y todo un insulto a la memoria del legendario OUT RUN.





PRECIO	¡QUE MAS DA!
POR	VIRGIN (US)
DESDE	YA VIENE
TIPO DE JUEGO	JUEGOS DE AZAR

CAESAR'S PALACE

La ludopatía es un vicio caro. Todo el mundo piensa que puede hacer fortuna, pero, por qué creéis que los casinos tienen suelos de mármol y lámparas de cristal de Murano. El juego no es suerte, es una ciencia exacta, y los casinos se quedan con la mayor parte del dinero. El problema está resuelto, con CAESAR'S PALACE, donde lo único que perderás es el tiempo.

COMENTARIO

THANATOS

No puedo creer que Virgin haya gastado 8 megas de memoria en este engendro, donde ni los gráficos ni el sonido superan el mínimo exigible. Eso por no hablar de la inexistente adictividad y la nula jugabilidad. Los pocos detalles de calidad de la versión para Game Gear han desaparecido, dejando un cóctel de equívocos que jamás debería haber visto la luz. La Mega Drive no se merece juegos así, y menos viniendo de una compañía como Virgin.

COMENTARIO



DE LUCAR

Nuestras abuelas nos advertían de los peligros del juego. Tras observar el soporífero CAESAR'S PALACE para Mega Drive empiezo a comprender la sabiduría de aquellos consejos. La selección de juegos de azar de este programa es capaz de acabar con las pocas neuronas que ECCO THE DOLPHIN nos dejó sanas . Desarrollo lento, gráficos pobres, mecánica repetitiva... en fin, un monumento a la cutrez.

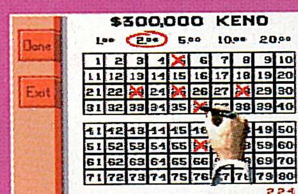
NOW LEAVING
LAS VEGAS

GRAFICOS	49	Su calidad técnica provoca la risa.
SONIDO	50	Mala, horrible, taimada... Da asco.
JUGABILIDAD	45	Todas las atracciones están amañadas.
DURACION	40	Mucho, porque lo usará de posavasos.
CALIDAD/PRECIO	39	Horrible. Nos faltan las palabras y el aliento.
GLOBAL	42	Cutre y lamentable como él sólo.

TODAS LAS CARTAS SOBRE LA MESA

Hay once juegos donde elegir, simplemente paseando por el casino y acercándose a donde uno quiera. Algunos de ellos son:

KENO



Es una variante del bingo. Elige un número y espera sentado a ver si lo sacan.

CARRERAS DE CABALLOS



Apuesta por ordenador y los resultados te serán presentados más tarde.

BLACK-JACK



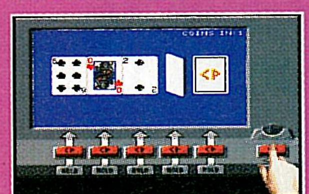
Pide cartas para acercarte lo más posible a 21. Sin pasarte, claro.

TRAGAPERRAS



Existen varias zonas y las máquinas admiten fichas desde hasta 100 dólares.

VIDEO POKER



Se apuesta contra un jugador electrónico y el objetivo es conseguir mejor jugada que él.

RASCA Y GANA

60 YARD FIGHT

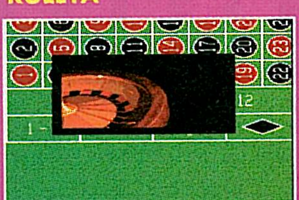
Tres variantes diferentes de las cartas de premio al instante. Cada carta es un premio potencial.

CRAPS



Es un complejo juego de apuestas que se basa en la combinación de los resultados de unos dados.

RULETA



Apuesta en qué número se quedará la bola. Hay un gran número de posibilidades para ganar.

¡VAYA UN BANQUERO!

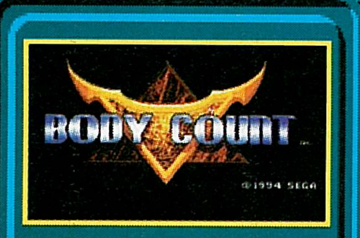
Puedes obtener fichas obteniendo la contraseña de los ATM. Ahora, si pierdes todo el dinero te tendrás que marchar. Igual que en la vida real.

GRACIAS

Agradécele a Martin de The Video Games Centre su colaboración en esta review. Llámale al 0302 527314.



BODY







TIPO DE JUEGO SHOOT'EM UP

PRECIO UNA PASTA

POR SEGA

DESDE LA MESETA

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD/MENACER
CONTINUACIONES: 5
NIVELES: 3
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: MEDIA

1ªPUNTUACION

1.800.000

ORIGEN

Rescata elementos de títulos como Operation Wolf, Terminator II o Beast Busters.

PUNTUACION



GAME AIM

Atraviesa cada nivel eliminando a zombies, mercenarios y otras faunas urbanas.

La tierra ha sido invadida por poderosos y enloquecidos alienígenas dispuestos a desnudar a nuestro precioso planeta de sus recursos. Para repelerlos, lo que se necesita es una pequeña pero eficiente fuerza de combate que elimine esta espantosa amenaza. Pero no hay por qué preocuparse, puesto que el equipo está armado con el más que poderoso Menacer. Simplemente mira esos alienígenas acorazados y fríeles con el poder de la tecnología infrarroja. Por si eso fuera poco, el equipo también puede contar con un arma peligrosa: el amenazador, invencible e inolvidable Sega Mouse.
Estos alienígenas son tan despiadados que incluso se atreven a invadir la estación de ferrocarril de la calle Liverpool. ¿Es que no tienen vergüenza? Y es que ningún lugar del planeta estará seguro mientras las tropas invasoras merodeen por nuestro planeta azul y estén al acecho en busca de recursos esenciales. Por lo tanto, carga tu arma y declara abierta la veda a la caza de invasores extraterrestres.



▲ Me encanta fastidiar a los moteros.

▶ Un petardazo donde les duele.



COMENTARIO



THE SCOPE

Con un apodo como el mío, ¡cómo no me iban a gustar los juegos de disparo! Todavía recuerdo cómo le sisaba el dinero a la madre de Némesis para echarme unas cuantas partidas a mi amado OPERATION WOLF. Sin duda BODYCOUNT es el juego de disparo de consola que más se acerca, en cuanto a jugabilidad, a la célebre creación de Taito. Con un aspecto similar a las Gun Series de TERMINATOR 2 que salieron para SNES y Mega Drive, supera a éstas de largo en todos los aspectos. Es el mejor juego de disparos para consola que, gracias a su ajustada dificultad, se mantendrá colocado encima de nuestra maravilla negra durante un buen montón de tiempo. No puedo evitarlo...
Cuando me imagino que alguno de esos desagradables alienígenas que pululan por la pantlla es la novia de Skywalker (el parecido es asombroso) no se me escapa ni uno. Me encanta.

En el tablón de premios de Bully podremos conseguir una serie de power-ups para aumentar nuestra resistencia ante el acoso de los alienígenas invasores.



COUNT

COMENTARIO

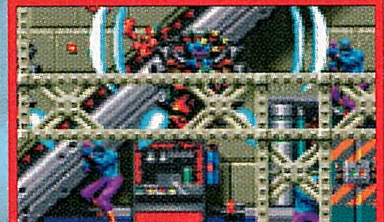


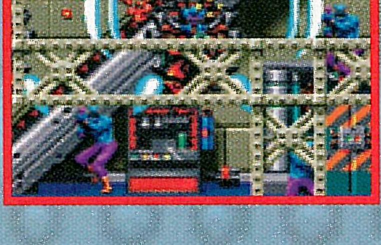
NEMESIS

Justo cuando iba a tirar a la basura mi Menacer, los muchachos de Probe me han devuelto la ilusión por este artilugio. Tomando el desarrollo, los elementos y la jugabilidad de clásicos de la talla de OPERATION WOLF y BEAST BUSTERS, Probe ha creado el mejor cartucho disponible hasta el momento para la Menacer. Los gráficos y el sonido rozan la genialidad, destacando la gran atención que se ha prestado a los pequeños detalles. Ahora llega la gran pregunta: ¿Y que tal se juega sin Menacer? Considerando el pésimo manejo del TERMINATOR II con pad, hay que reconocer que al menos se deja jugar, aunque es imprescindible conseguir una Menacer para poder disfrutar a tope de este juegazo.

COLEGAS DEL JEFE

Los chicos grandes, esas criaturas que frecuentan el final de los niveles, son los objetivos en el juego. Busca sus puntos flacos y continúa disparando hasta que se te caigan los dedos o acabes en masa con el naufragio alienígena.



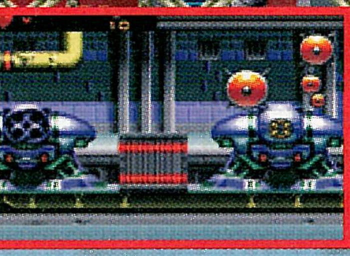


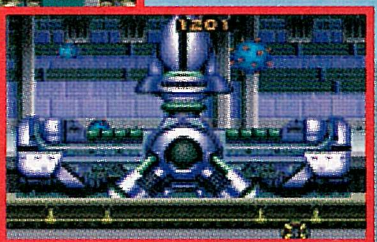


▼ *"Mamá, ese robot me mira mal". Némesis.*

ELIGE TU ARMA

BODY COUNT permite utilizar al tiempo el Menacer y el Sega Mouse. Lanzado en las navidades del 92, el pack del Menacer incluía el normal paquete de seis juegos. El Mouse está actualmente en el mercado y su precio en España ronda las 6.000 pesetas.





TABLON DE PREMIOS DE BULLY

MUNICION



Cuanto más rápido desaparezca, más rápido aparecerá en tu cinturón.

GRANADAS

La misma situación que con la munición, cuanto más rápido desaparezca... sí, eso es.

ESCUDOS

Los escudos acorazados plateados están al orden del día con esta receta.

PRIMEROS AUXILIOS

Restaura tu energía vital según el nivel marcado por el código de colores. Siempre es bueno seguir con vida.

POTENCIADORES



Cógelos y pon alguno de ellos en tu pulverizador de escudos. Este truco nunca falla contra los enemigos.

EL ESPECIAL DE BULLY: MACHACALOS

Recoge este item y podrás vaporizar la pantalla entera.

GRAFICOS 84

▲ El colorido y la calidad de los sprites dejan huella.
▼ Se vuelve algo repetitivo.

SONIDO 75

▲ Una buena música tecno para animar el cotarro.
▼ Uno acaba hasta el gorro del sonido de los disparos.

JUGABILIDAD 90

▲ Utilizar el Menacer eleva la jugabilidad...
▼...hacerlo con el pad de control es casi un suicidio.

DURACION 87

▲ La medida dificultad y el número de fases.
▼ Sólo para amantes de este tipo de juegos.

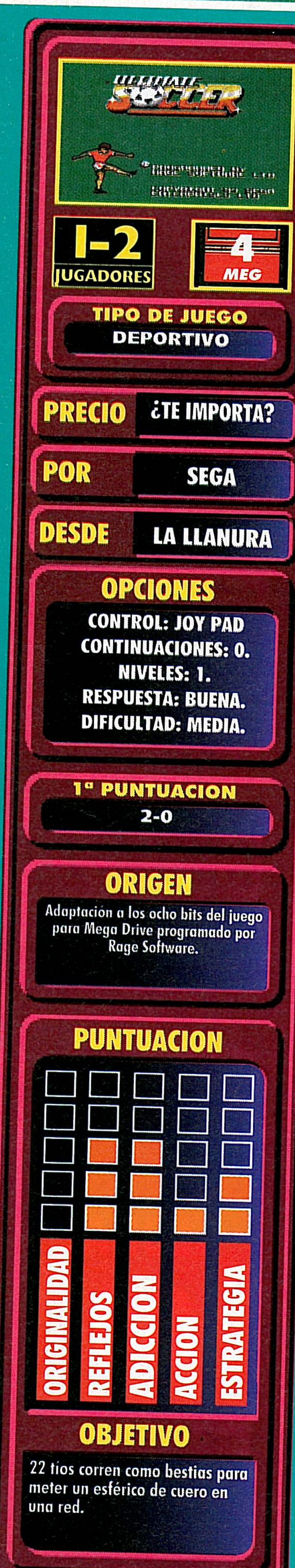
CALIDAD/PRECIO 90

▲ BODY COUNT es una compra esencial si posees una Menacer guardada en el armario.

GLOBAL 89

De este programa sólo se puede decir que es el mejor juego aparecido hasta la fecha para la Menacer.





El orgullo de cada una de las ciudades del planeta descansa sobre los hombros de once troncos con unos cortes de pelo extremadamente horteras. Los noventa minutos que dura un partido de fútbol pueden ser el evento más emocionante de la vida de cualquier persona, pero también resultar una tarde de sábado fría, húmeda y aburrida.

ULTIMATE SOCCER es una apuesta por el buen fútbol, un divertido videojuego con la más pura esencia de balompié, una muestra más de la gran cantidad de software que está surgiendo al calor del Mundial de Estados Unidos.

Este deporte, que comenzó siendo una diversión en el parque ha captado la atención de los *yanquis* y se ha convertido en un éxito. Afrontémoslo, nunca ha estado tan de moda ser un futbolista desde que la superestrella Georgie Best usaba ropa interior femenina.

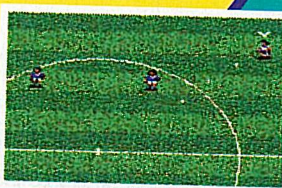
ULTIMATE SOCCER tiene la intención de competir con otros grandes programas de fútbol del mercado. Sus numerosas opciones y la inclusión de un sistema de Liga avalan a este programa.



ULTIMATE SOCCER

CHICOS, A POR ELLOS

El jugador tiene que conseguir las habituales habilidades de hacer el pato (léase Julio Salinas), hacer entradas duras, y por supuesto saber tirarse en el área, todo ello limitado a los dos botones de función. El juego consiste en ir driblando hacia la portería, realizar grandes pases y rematar las jugadas. Para las faltas y los saques de banda, una línea marca la fuerza y la dirección.







▲ *Mayerick 0-The Scope 165. Un típico partido de toma y daca.*





REALMENTE FABULOSO

Además de los partidos amistosos, tenemos las opciones de la Liga de Ultimate y la Copa. Aquí se te permite elegir los equipos contra los que quieres jugar. La consola juega los demás partidos y presenta luego los resultados de la fabulosa tarde de sábado que será recordada durante mucho tiempo por los buenos aficionados.



▲ *Checoslovaquia contra Costa Rica, un partido en la cumbre... del cutrerío.*

▲ *¡Que verde era mi valle!*

COMENTARIO

THE CHIP & CE

Hasta la llegada de WORLD CUP SOCCER USA´94, Master System carecía de un simulador futbolístico más o menos aparente. ULTIMATE SOCCER, sin alcanzar las cotas de calidad del programa oficial, es el único que puede soportar la comparación e incluso competir en apartados tan importantes como el de opciones y modalidades de juego. Su principal "defecto" son los extraños botes y efectos de la pelota (mal del balón de playa) y que siempre vaya pegado al pie. Aún con estos inconvenientes, la jugabilidad es bastante alta y el ritmo frenético de juego nos mantendrá siempre entretenidos. En definitiva, un buen juego que supera al SENSIBLE SOCCER y se confirma como la segunda opción a W.C.S. USA´94.

COMENTARIO

¿?

Hasta ahora sólo SENSIBLE SOCCER y WORLD CUP USA'94 contaban con versiones para los tres clásicos sistemas de Sega. La llegada de ULTIMATE SOCCER hasta Master System, hace que este programa se una al restringido grupo. La conversión realizada por Sega conserva las características del cartucho de 16 bits, incluyendo el extraño bote del balón y la gran variedad de opciones. De todas formas, mejora aspectos como la inclusión de secuencias arbitrales, con las que se intenta renovar un juego divertido, aunque no llegue a la altura de la versión de U.S. Gold del WORLD CUP USA'94, que sigue siendo el mejor simulador futbolístico en el mercado para Master System.



¡ARBITRO, PENALTY!

Este juego presenta una nueva perspectiva en el lanzamiento de los penaltis: una vista desde detrás del lanzador del mismo. Con un ligero toque de balón podrás dirigir el balón lejos del alcance del portero. Cuando sea tu cancerbero el que tenga que parar un penalti, podrás controlar la dirección



▶ *¡Penalty! Se lo hizo Némesis a su novia.*

GRAFICOS 87



▲ El conjunto en general es aceptable.
▼ El scroll deja bastante que desear.

SONIDO 50

▼ Ni la música ni los efectos de sonido destacan en absoluto.

JUGABILIDAD 86

▲ Jugable como todos los juegos de balompié.
▼ La pelota pacede el "síndrome de balón de playa".

DURACION 88

▲ El gran número de opciones del juego garantiza diversión para mucho tiempo.

CALIDAD/PRECIO 84

▲ Un juego de fútbol de calidad para la Master.
▼ Sigue siendo inferior al World Cup USA 94.

GLOBAL 85

Aunque no es perfecto, ULTIMATE SOCCER es divertido y adictivo (sobre todo en el modo para dos jugadores), que es el que importa.

CONSIGUE TODOS LOS JUEGOS QUE COMENTAMOS



Cada mes, en la sección Reviews examinamos, comentamos y puntuamos los juegos más actuales.

¿Quieres hacerte con ellos?



Regalaremos un sólo juego por cada Review. No puedes optar a todos los títulos, por ello, en el cupón, deberás marcar con una cruz el cartucho que más te gusta y así, si eres uno de los afortunados, recibirás el juego elegido.

Manda tu cupón (no se aceptarán fotocopias) antes del 18 de Agosto si quieres optar a alguno de los premios.

Recorta y envía este cupón a:
Ediciones Mensuales S.A. Revista MEGA SEGA. C/ O´Donnell nº12 -28009 MADRID.
Indicando en una esquina del sobre JUEGOS REVIEW.



Nombre:

Apellidos:

Dirección:

Población:
Provincia:
Teléfono:
C.P. **Edad:**
Modelo de consola:

TOP 10

MEGA DRIVE

#	Game	Publisher
1	VIRTUA RACING	SEGA
2	STREET FIGHTER II SCE	CAPCOM
3	SONIC 3	SEGA
4	MORTAL KOMBAT	ACCLAIM
5	NBA JAM	ACCLAIM
6	DRAGON BALL Z	BANDAI
7	SENSIBLE SOCCER	SONY IMAGESOFT
8	ALADDIN	SEGA
9	STREETS OF RAGE 3	SEGA
10	EA SOCCER	ELECTRONIC ARTS

MEGA CD

#	Game	Publisher
1	SONIC CD	SEGA
2	THUNDERHAWK	CORE DESIGN
3	SILPHEED	SEGA
4	BATMAN RETURNS	SEGA
5	BATTLECORPS	SEGA
6	FINAL FIGHT CD	CAPCOM
7	MORTAL KOMBAT CD	ACCLAIM
8	DRACULA UNLEASHED	SEGA
9	DRAGON´S LAIR	READY SOFT
10	GROUND ZERO TEXAS	SEGA

ESTRELLAS 6

NEMESIS	STRIDER
DE LUCAR	ALADDIN
ASIKYTANGA	GHOSTBUSTERS
J.L. SKYWALKER	THUNDERHAWK
THE SCOPE	SILPHEED
R. DREAMER	YUMEMI MISTERY MANSION

MASTER SYSTEM

#	Game	Publisher
1	ALADDIN	SEGA
2	MICROMACHINES	CODEMASTERS
3	ROAD RASH	ELECTRONIC ARTS

GAME GEAR

#	Game	Publisher
1	SENSIBLE SOCCER	SONY IMAGESOFT
2	DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAM MACHINE	SEGA
3	MORTAL KOMBAT	ACCLAIM

MEGA GOLFO



PREGUNTAS Y MAS PREGUNTAS

Hola, Mega Descerebrado. Desde el número 7 me he estado comprando MEGA SEGA, y no tengo más remedio que admitir que es (y con la reforma que le habéis hecho, mejor todavía) la mejor revista de consolas que he leído jamás. Lo que más me gusta de la revista entera es tu sección (eso sí, que no se te suba a la cabeza) y el estilo que tiene la gente en quedarse contigo. Por si fuera poco, después llegas tú con tus respuestas y los dejas a todos cazando mariposas... y eso es lo que me parece raro: ¿De verdad respondes a las cartas tú sólo y no le has pedido tu ayuda a tus congéneres las ratas? Pues me extraña mucho, de verdad. Ahora no me vayas a contar el rollo de que para qué voy a la escuela, pues estoy seguro que saco mejores notas que tú cuando ibas (allá por la era del patusco borriquero). Bueno, a lo que íbamos:

ENVIA TUS CARTAS A:
REVISTA MEGA SEGA
SECCION MEGA GOLFO
C. O'DONNELL, 12
28009 MADRID

1- ¿Qué tres juegos de plataformas para *Mega Drive* me aconsejas?
2- ¿Qué juegos del tipo PRINCE OF PERSIA me aconsejas para *Mega Drive*?
3- ¿Por qué eres tan feo?
4- ¿Tienes algún truco para el magnífico, único e inigualable SONIC 3?
5- ¿Puedes darme información sobre el adaptador para *Mega Drive* de 32 bits?
6- ¿Puedes decirme por qué es tan grande el cartucho del VIRTUA RACING?

Para tu sección de las gambas esas échale un vistazo al número de TODO SEGA del mes de mayo. Aparece el ROAD RUNNER para *Master System* como Review, cuando lleva en el mercado más tiempo que tú en este mundo.

✉ El genio de los videojuegos: Manuel Pegalajar.

GOLFO: Podría contestar al plomizo y patético monólogo del que has hecho gala al comienzo de la carta, pero sé que sería perder el tiempo, ya que lo que no han conseguido los profesores del Colegio Especial para Jóvenes Amancebados no lo voy a conseguir yo. Realmente eres así de cretino... y no hay fuerza ni poder en esta tierra que pueda remediarlo.

1- El primer SONIC, CASTLE OF ILLUSION y TINY TOON.
2- Conténtate con el PRINCE OF PERSIA para *Mega Drive*... es más de lo que mereces.
3- Dios me hizo así, para que pudiera destacar aún más mis numerosas virtudes: inteligencia, fuerza, valor, ingenio, potencia... otros pobres mentecatos tan sólo pueden presumir de una cara bonita, rompiendo todo su estúpido encanto cada vez que abren la boca.
4- Podría darte el truco para elegir fase, pero hoy no me encuentro con ánimos. Prueba el mes que viene, puede que tengas suerte.
5- El número pasado ya os ofrecimos un interesante mini-reportaje sobre el *MD 32X* (a ver cuanto dura esta vez el nombre).
6- Es para poder albergar el chip *SVP* de Sega, del que se rumorea que tiene el mismo tamaño que las hemorroides de King Kong.

LOS CUATRO ASNOS DEL APOCALIPSIS

¡Que te pasa Mega fofo! ¿Es que te estás volviendo un poco mariposón? Me explico: En esta sección (o sea la tuya) sólo publicas las cartas de niñitos indefensos, así te aprovechas, sueltas cuatro palabras malsonantes y te crees muy chulo y muy gracioso. Pero las cartas como las mías no te atreves a publicarlas por miedo.
Para que te enteres, mi equipo de investigación y yo hemos descubierto tu identidad secreta. Basándonos en tus rasgos y en tu carácter, hemos descubierto que eres el hijo de Javier Clemente: eres igual de enano que él, e igual de payaso y bocazas.
Los intrépidos que han averiguado esta bomba son: Juanjo "El tirilla", Juan "El Patán", "Razor" Ramon, "Capitán Kirk" Soriano, y un servidor Alberto "Perfecto".
Pero aún hay más, sabemos muchas cosas sobre tu vida. A los 5 años, en

una excursión con tus padres, éstos te tiraron a un pantano (pobrecitos, se querían deshacer de ti). Estuviste varias horas bajo el agua, se te reblandeció el cerebro y tu cara empezó a coger forma de sapo.
A los 15 años encontraste tu primer empleo como miembro de la pandilla basura. A los 17 años tuviste tu primera experiencia sexual, y estuviste una semana sin poderte sentar. A los 18 años te libraste de la mili porque no había gorras de tu talla, y porque una vez, al entrar en una garita, te quedaste atascado por el considerable tamaño de tu cabeza. Bueno por hoy ya está bien, espero que te atrevas a publicar esta carta y que todos conozcan quién eres y cómo eres.

✉ Alberto "Perfecto" y su Grupo Salvaje.

GOLFO: No sólo publico las cartas de niñitos indefensos, sino que también les doy una oportunidad a los cientos de necios que escriben a esta sección en un vano intento de adquirir popularidad y alegrar un poco sus insípidas existencias. Tu carta es prueba de ello. Gracias por el esfuerzo, pero lamento decirte que el Sr. Clemente no es mi padre, aunque sí he llegado a coincidir con él algunas veces en el supermercado. De todas maneras no confíes demasiado en la herencia genética de padres a hijos. Los vuestros tienen el cociente mental de un orangután griposo, y en cambio vosotros habéis adquirido los conocimientos necesarios para escribirme esta carta, aunque hayáis tenido que ser cuatro para lograr redactarla. ¿Qué pasa? ¿Acaso sois tan necios que debéis combinar vuestros podridos cerebros para poder coger el bolígrafo correctamente?¿Habéis conseguido ir al servicio sólos o todavía vais por parejas?
Gracias por recordarme algunos de los mejores momentos de mi niñez y posterior adolescencia, pero se os han olvidado unos cuantos detalles:
A los 16 años, fui el principal artífice de la humillación pública del hermano de Juanjo "El tirilla", al descubrir ante todos que aprovechaba las clases de Educación Física para vestirse de Rociera y pasearse con la bata de cola por todo el vestuario. A propósito, ¿cómo está? Las últimas informaciones le daban en Brasil, donde se ha convertido en toda una estrella infantil, bajo el nombre de Xuxa. A los 19 *tacos* envenené con una sobredosis de Manasul a la cabra con la que tú y tu familia actuábais por las plazas de toda España, bajo el nombre de Pepito "El Chapas" y su familia de humanoides peregrinos. Por cierto, siento que tu anciana tía Lula tuviera que sustituir a la cabra en el último momento.
Por último me gustaría aclarar que sí hice el servicio militar. Es más, convertido en Cabo Cuartel hice que el primo de Juan "el Patán", conocido a partir de ese momento como Luisón "Lengua Aspera", limpiara con la lengua los bajos de la estatua de Espartero, que se encontraba en el cuartel para su limpieza u higiene.



LA FIEBRE VERDE

Lo añejo y decrépito vende... y no me refiero a la vuelta de Karina a la canción, sino a la fiebre jurásica, que sigue pegando fuerte entre nuestros lectores, como prueba el dibujo de Isaac García, de Madrid. En él podemos ver a tres fornidos ejemplares de Deinonychus (Peris Fulanae) en plena de cacería, dando rienda suelta a su voracidad y su brutalidad sin límite.

GOLFO KOMBAT

Tenemos como norma no publicar dibujos en blanco y negro aunque sean de temas bíblicos, pero con este hemos hecho una excepción, debido al gran cariño que desprende el dibujo de Carlos Rodríguez, de Madrid. Gracias Carlos. El hecho de ver mi cabeza seccionada por Sub Zero me sirve de muestra del gran respeto y aprecio que todos los lectores sentís por mi persona. ¿Qué queréis que os diga? A cualquiera le emocionaría ver su cabeza seccionada del tronco, por lo menos una vez en la vida.



SOY UN INCOMPRENDIDO

Saludos en cantidad, Mega Golfo (vaya nombre que te has puesto, colega). Verás, tengo un *Mega CD II*, una *SNES* y unas preguntas que me gustaría que me respondieras con un poco de seriedad:

1- He jugado al DRAGON BALL Z de *SNES* y me gustaría saber cómo han resuelto los controles del pad de tres botones de la *Mega Drive*, ¿Cómo se hace el desplazamiento rápido que en la *SNES* se hacía con L y R? ¿Qué función realiza cada botón del pad?
2- ¿Cómo se juega al TOMCAT si dicen que no se controla realmente el avión? ¿Qué opinión te merece este juego?
3- ¿Por qué la gente manda cartas a esta sección sólo para meterse contigo? ¿Sirve realmente esta sección sólo para eso? ¿Entonces para qué narices te he hecho esas preguntas? ¿Quizá debería meterte contigo yo también, aunque todavía no me hayas dado motivos (seguro que en tu respuesta los en-

MEGA GOLFO

cuentro). No, no me contestes todavía, hazlo después de la publicidad.

✉ *I. P. (Barakaldo)*

GOLFO: 1- A pesar de la limitación de los tres botones, hay que reconocer que los programadores de Bandai han conseguido dotar al DRAGON BALL Z de una jugabilidad y una facilidad de manejo realmente impresionantes. Cada uno de los tres botones cumple una función específica: el A para efectuar las magias y los puñetazos; el B para las patadas; y el botón C para cambiar de plano. Para el desplazamiento rápido tan sólo hay que pulsar dos veces la dirección, con lo que se suplen perfectamente los botones L y R de *Super Nintendo*.
2- TOMCAT ALLEY es una de las mayores decepciones a las que he tenido que enfrentarme en los últimos meses. A pesar de su brillante aspecto gráfico, todo el juego se reduce a seguir las indicaciones de nuestro copiloto, que es realidad el que maneja el avión, mientras nosotros nos dedicamos tan sólo a disparar y elegir las misiones.
3- En un principio esta sección sirve para contestar las dudas de los lectores, pero si los que escriben son unos asnos asilvestrados cuyas máximas aspiraciones en esta vida son meterse conmigo y tener su propio puesto de melones, lo lógico es que me defienda. ¿No?

EL CHULO SIN ALMA

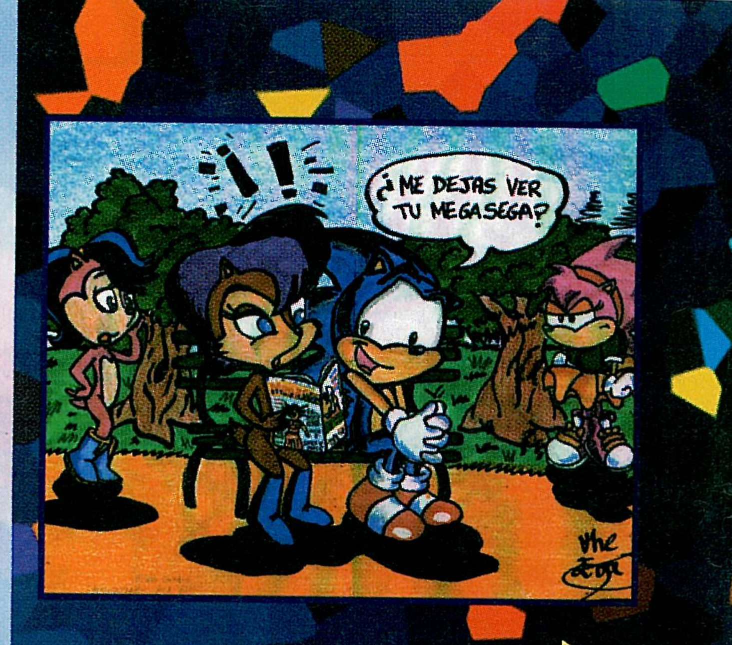
¡Hola cagada de diplodocus! Me he pasado ocho noches en vela intentando resolver unas dudas. A ver si tú me las resuelves:
1 - ¿Eres tan *gili* porque tu cabeza no es más que una bola de baba atómica o de aquel trompazo que te metiste cuando te tiraste desde el último piso de un rascacielos de 400 plantas pensando que eras Supermán?
2- ¿Cuánto ganas al mes por hacer esta estúpida sección que no vale para nada?
3- ¿Para que sirve esta revista?
4- En esta te doy yo la respuesta, pues no ibas a responderla: ¿Quién es más guapo que tú? Un orangután deformado por la radiactividad.
5- Consejo gratis: No te mires al espejo, sería el fin del mundo.
A ver si tu cerebro aguanta y no explota a la primera pregunta.
Para acabar quiero que sepas que no gasto un duro en esta "cosa", porque no se como llamarla; se la mango a un chaval que se limpia el culo con ella.
Un asqueroso saludo:

✉ *El Chulo Sin Fronteras*

GOLFO: Si has pasado ocho noches en vela no habrá sido por escribir esta carta, si no por la incontrolable fauna de chinches, ladillas y otros parásitos que pueblan tus sábanas, tio cerdo.
1- Es cierto, me caí de un rascacielos de 400 plantas, pero por suerte, tu grasienta abuela frenó la caída. Por cierto, ¿sigue actuando en el circo como la Yaya Multiforme, o ya ha encontrado el remedio para sacarse la barbilla del glúteo izquierdo?
2- Más o menos lo mismo que tú, cuándo trabajabas afeitando escrotos a los elefantes del zoo.
3- Si supieras leer lo descubrirías tú mismo. Por ahora conténtante mirando las estampitas.
4- Prefiero ser un orangután deformado a parecer un macaco con fiebres intestinales.
5- Consejo gratis a cambio del consejo gratis: Abandona los estudios y dedícate a la venta ambulante de níscalos y otros artículos frutícolas. Tus padres se ahorrarán una pasta manteniendo a semejante inútil, y los demás podremos ahorrarnos la horrible experiencia de verte la jeta.

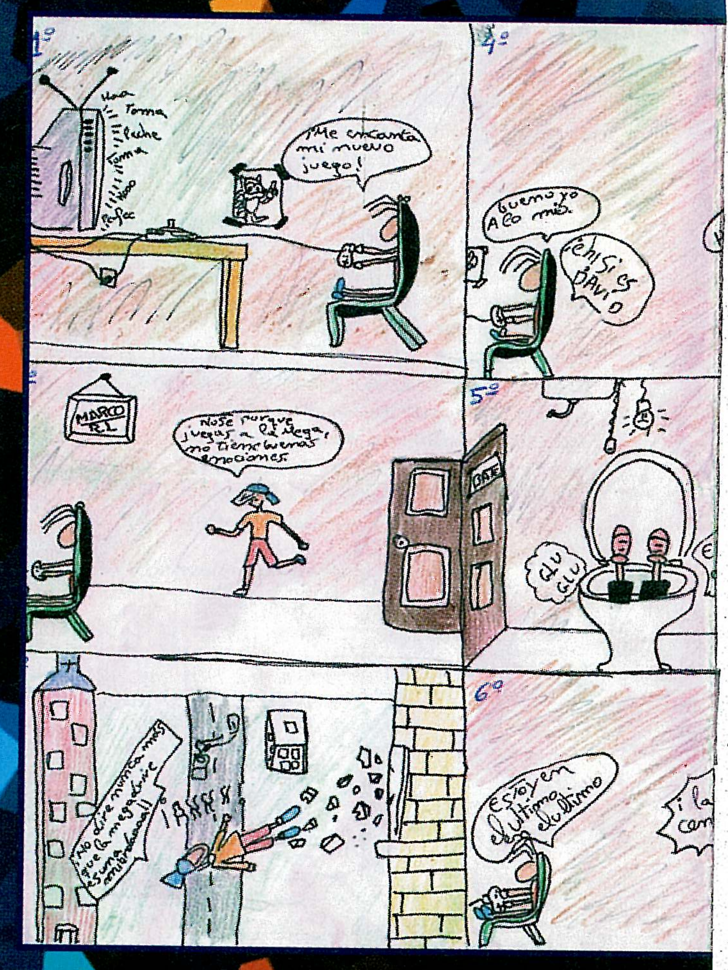
ADIOS RASTRILLO

Hola Megacachondo:
Te escribo sólo y únicamente para saber unas cosas que llevo preguntándome desde hace tiempo:
1- ¿Cuántos megas puede tener como máximo un juego para *Mega Drive*?
2- ¿Cuántos megas puede almacenar el *Mega CD*?
3- Por favor, me puedes explicar cuantos colores en pantalla tiene la *Mega Drive* y, ¿qué es eso de que los colores se pueden ampliar?
4- ¿Cuántos colores muestra la *Game Gear* en pantalla? Esto te lo pregunto porque en algunos sitios he visto 16 colores y por el contrario Sega anuncia 32.



LA ASNA MALTEÑIDA

Hay ocasiones en que la imaginación es nuestra arma más valiosa para escapar de la monotonía nuestra propia mediocridad. Esto es lo que le ha pasado a Alberto García, de Alcorcón (Madrid), que en un inútil esfuerzo por superar su complejo de inferioridad ante mi arrebatadora presencia, nos ha mandado un dibujo en el que me propina una descomunal paliza momentos después de convertirse en Super Saiya (o Super Guerrero, como queráis llamarlo). Que lo disfrutes.



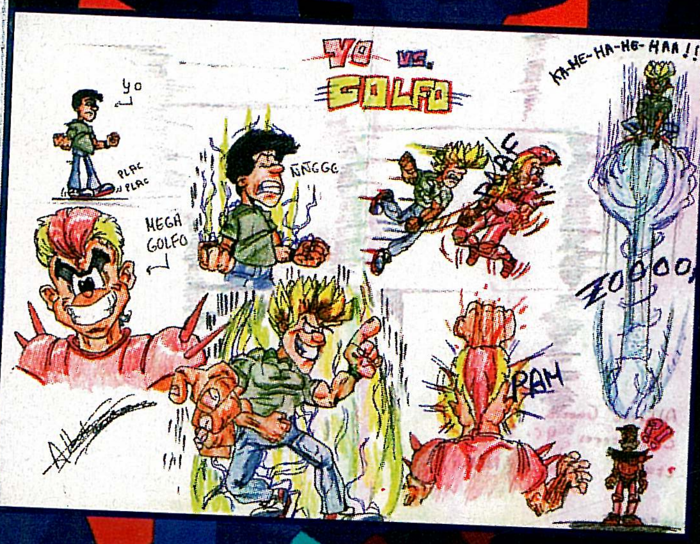
EL PEQUEÑO PSICOPATA

Juan Antonio Lillo nos envía desde Alicante esta violenta histor en la viñeta Nº7. ¡Que horror! Pocas veces he sido testigo de u ra tu padre, Jose Antonio, te mandaba a un especialista, porq es normal ni mucho menos.



POR EL INTERES TE QUIERO ANDRES

Sonic está que las mata. Desde la súbita partida de Tails en pos de la defensa del Plan Hidrógrafico Nacional, nuestro azulado amigo se ha convertido en un ligón de opereta, al que no le importa usar sus encantos personales con tal de conseguir una Mega Sega gratis. Este impresionante dibujo (uno de los mejores que hemos recibido hasta la fecha) nos la manda desde Barcelona una habitual de esta sección: The Eva





eta, digna de un profundo estudio psiquiátrico. Y si no, fijaros a secuencia tan cruenta y desagradable como ésta. Si yo fue- e tanta crueldad contra una madre, y más siendo la tuya, no

5- ¿De qué va la versión DRAGON BALL Z de Sega? ¿Será tipo STREET FIGHTER II o STREETS OF RAGE?
6- ¿Por qué habéis quitado la sección El Rastrillo? Si la tuviérais habría más gente que compraría la revista. ¿Por qué habéis quitado el cartelito que decía MEGA JUEGO?
Gracias por todo y hasta otra.
PD: ¿Por qué ya no te quejas cuando te dicen Querido Megagolfo?

✉ *D.R.C*

GOLFO: 1- La verdad es que no sabría que decirte. El STREET FIGHTER 2 tiene ni más ni menos que 40 megas, y la cifra sigue en aumento. ¡Qué lejanos quedan los tiempos cuando el STRIDER de *Mega Drive* revolucionó el mercado con sus ocho megas de potencia! (fue el primer cartucho en tener tan ingente cantidad de memoria). Ahora cualquier cartucho que se precie tiene como mínimo 12 ó 16 megas, sin que se le dé mayor importancia.
2- 5.280 *Megabits*, aproximadamente.
3- 64 colores simultáneamente. Se pueden ampliar mediante software a 128 colores en pantalla (como en el RANGER-X). Este sistema no aumenta la paleta de colores, sino que se añaden brillos, para aumentar la vistosidad y el colorido.
4- 16. Ni más ni menos.
5- Los últimos rumores apuntan a que será la recreativa de Sega (más conocido como VIRTUA DRAGON BALL) la que será versionada para la *Mega Drive*. Por el contrario, nada se sabe de una posible adaptación de la máquina de Banpresto.
6- Como ya he repetido en cientos de ocasiones, eliminamos El Rastrillo de la revista porque descubrimos que era usada como sección de contactos por parte de algunos lectores. ¿Cómo lo descubrimos? Todo vio la luz cuando pillamos a nuestro redactor jefe firmando una carta para esta sección bajo el pseudónimo de "el grasiento enmascarado"
PD: Pobrecillos... si el llamarme Querido Mega Golfo sirve para iluminar algo sus insípidas vidas, bien hecho está. Yo siempre he sido bueno con los pobres, los menesterosos y los redactores de la competencia. Hasta ellos tienen derecho a una existencia digna.

DESDE LA PATRIA LUSA CON AMOR

Hola Mega Golfo:
Soy una portuguesita que adora la revista de vosotros (¡Y a vosotros también!).
No voy a escribir mucho porque mi español saldrá un poco macarrónico.
1- Dile a I. M Predator que concuerdo enteramente con él: Skywalker no es más que una bola de sebo, y el mejor juego de lucha es SFII S. C. E. (soy fanática de todos los juegos de lucha)
2- Dile a esos hijos de... que te escribieron en el número 11 de la revista (los nintendomaniacos), que Portugal es un país muy pequeño, pero sabe lo que es bueno. Así, para nosotros, el mundo Nintendo no es más que tontería.
Aquí "quien tem" un *SNES*, *NES* o *GB* es considerado un extraterrestre. ¿Y cómo pueden decir que SFII es mejor que en *SNES*? ¡Es una "barbaridade"! El SFII-TURBO de Nintendo tiene 20 megas, pero el SFII SCE de Sega tiene 24 megas.
3- Dile a W. W. W que me gusta asesinar y "estripar" a los que hablan mal de SFII.
Una cosa más, Golfo: ¿Por qué te insultan tanto? "Veramente", eres un poquito (solamente un poquito) chulo, pero creo que eres muy original e simpático (a pesar de, a veces, eres un poquito malvado). Debes tener una paciencia de santo, porque si me dijeran tantas cosas malas como a tí, yo me hubiera vuelto loca furiosa.
Un gran beso.

✉ *Ana Claudia Silva (Portugal)*

PD: ¿Es verdad que te gusta el fútbol portugués? ¿Cuál es tu equipo preferido?

GOLFO: No te preocupes por tu español, es mil veces mejor que el de The Scope, y eso que emigró de su Zimbabwe natal a la edad de 3 añitos y ya ha tenido tiempo suficiente para aprenderlo. Sobre todo después de cambiar de nombre (su antiguo nombre era Kitanga Miñami, que significa Apestoso Mocoso de Frente Ancha). Curioso, ¿verdad?
1- Estoy de acuerdo contigo: Skywalker es una bola de sebo, pero no por mucho tiempo. Como podrás ver en sus últimas fotos, ha perdido bastante peso gracias al infalible sistema de adelgazamiento del Dr. Mengele. Este consiste en comer simplemente las sobras que quedan en la jaula de los monos del zoo y someterse a un duro masaje en el estómago, consistente en varias patadas y unos cuantos golpes de rodilla en el bajo vientre, propinados desinteresadamente por los otros miembros de la redacción. No tengo ni que decir que esta es mi parte favorita del régimen.
2- Por suerte, no he vuelto a recibir ninguna carta de los sicarios de

MEGA GOLFO

Nintendo. Será que siguen aterrorizados por mis ágiles y cruentas respuestas.
3- Es lógico que los seres inferiores rezumen odio y envidia hacia aquellos sujetos superiores, tanto física como intelectualmente. Déjales que sigan insultándome... sus graznidos nunca llegarán a afectarme.

Pd: El Oporto, of course.

FALTA TÍTULO

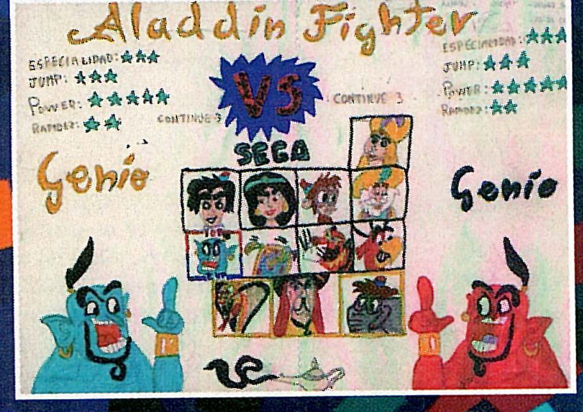
Estimado Golfo:
¡Hemos vuelto! Sí, después de la dura investigación que nos llevó a descubrir tu identidad, aquí estamos de nuevo Hércules Poirot y Sherlock Holmes.
Lamentamos que te molestaras por creer que eras Némesis, pero debes comprender que somos un par de sabuesos que han perdido su olfato. Además, las alergias nos hacen la *pascua* en esta época.
Pues bien, después de dedicarnos durante un mes a la edificante actividad de la vivisección de hormigas (gracias por aconsejárnoslo, ha sido una experiencia espiritualmente enriquecedora -¡Gore Forever!-), decidimos dejar en paz a los insectos, descansar del virtuosismo musical de Juanito Valderrama y volver a castigar a la *Mega Drive*.
Conseguimos el DRAGON BALL Z y nos pusimos a jugar. Entonces nos dimos cuenta de que habíais metido el remo hasta el fondo en vuestro comentario del juego. No sólo vosotros; la falta de inspiración también afectó extrañamente a la revista SUPER JUEGOS (aunque todos sabemos la afición de esa gente por el Valdepeñas, ¿verdad?).
A ver, a ver... Vosotros coincidís con los de SUPER JUEGOS en que el juego en cuestión no tiene niveles de dificultad (ver recuadro del principio del comentario); ¿ah, no?
Y por si fuera poco, decís que sólo tiene tres continuaciones; ya, y alguna más también.
¿Cómo es que a ninguno se le ha ocurrido pulsar el botón A, B o C en el pad cuándo se accede a la pantalla de opciones y la palabra Option 1 está en amarillo. Si lo hacéis, ¡oh, maravilla! se accede a otra pantalla de opciones en la que se cambia el nivel de dificultad y se pueden las continuaciones a 9. ¿Así que no había niveles de dificultad y sólo tres continuaciones? ¡Tres palos había que daros! (A los de SUPER JUEGOS también, así que seis palos para repartir)
A ver si nos fijamos más y nos ganamos el cocido como Dios manda, ¿Vale?
Este tipo de errores son propios de los *chorizan* el cartucho en la tienda y dejan la caja con las instrucciones en la estantería para disimular.
Saludos.

P.D.: Si tú desconoces por completo el trabajo de Némesis en su sección de trucos, ¿cómo sabías que las claves del DRAGON´S FURY eran copiadas?

✉ *Alejandro y Jose*

GOLFO: Me alegro de que hayáis recapacitado sobre vuestras aptitudes detectivescas, pero no puedo perdonaros el infierno que me habéis hecho pasar con vuestras infamias. ¿Acaso no os imagináis la profunda depresión de la que he sido objeto tras ser perseguido por las mujeres atraídas por la irrefrenable personalidad de Némesis? Eso por no hablar de cómo los niños me llamaban narigón por las calles mientras me arrojaban tomates. Os lo advierto, el próximo que me confunda con Némesis obtendrá, además de mi odio eterno, como recompensa un *pack* de tres cintas de vídeo VHS con lo mejor del cine social checoslovaco.
En cuanto a DRAGON BALL, no respondo de lo que hayan hecho los efebos de SUPER JUEGOS, pero sí te puedo decir que en MEGA SEGA conocíamos a la perfección el número de continuaciones del juego. El problema radica en que debido al tamaño de la ficha técnica no nos podemos permitir el lujo de poner los diversos cambios que puede efectuar el jugador en cada una de las opciones, por lo que dejamos el número que viene al principio. A propósito, no creo que puedas quejarte del tratamiento que recibió DRAGON BALL en SUPER JUEGOS. Además de tener las reviews más extensas y completas, fue la única que puso todas y cada una de las opciones de la versión *Super Nintendo*, tanto la oficial como la de importación.

PD: No se si lo sabes, pero desde hace tiempo el mundo civilizado tiene a su alcance un interesante artilugio llamado teléfono con él que te puedes comunicar con la gente.



ALADDIN FIGHTER DE LUXE V 1/2.

Hace unos meses publicábamos el dibujo de un lector que daba su personal visión sobre los protagonista de Aladdin. Pues bien, Víctor Manuel Tardío, que era el nombre del dibujante en cuestión ha vuelto, y nos ofrece desde Sevilla el segundo capítulo de su trilogía "Rostros perversos y arte rupestre a orillas del Jarama". En esta ocasión vuelve a deleitarnos con los personajes de Aladdin, más malos y perversos que nunca. Si no, fijaos en la cara (entre ácida y picarona) de la princesa mientras mira a un Aladdin cejijunto y cabezón.



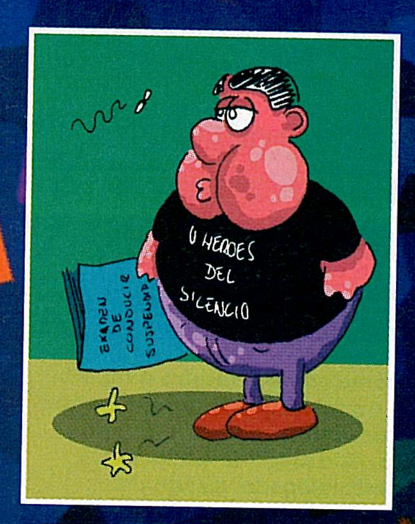
BLANCO COMO LAS TRIPAS DE UN GRASIENTO CERDO IBERICO

El blanco es el color predominante en el dibujo de Joaquín Jaime Romero, de Sevilla, en el que algunos de los héroes más populares del mundillo de los videojuegos se lían a tortas con el mero objetivo de animar a los asistentes. Notad cómo entre todos ellos se ha colado un jugador del Español, borracho de emoción tras el regreso de su equipo a la división de honor.

PD: Felicidades por tu dominio del inglés. Eso de "Esteven Espellver" te ha quedado de vicio. Casi tan bien como si lo hubiera escrito " Güilian Chéspir" o "Ernest Jemingüei".

¡UNA DE GAMBAS!

NINTENDO ACCION EDITION



Lo siento. Ya sé que somos una revista de Sega, pero no he podido aguantar la tentación de dedicar toda una edición de ¡Una de Gambas! a la reina de las revistas cómicas: NADA DE ACCION. ¡Qué le vamos a hacer!, les quiero y eso es suficiente para que les regale un espacio de mi tiempo. Y esta decisión no es para menos. Seguis leyendo y lo comprobaréis.

LA CAZA DE LA GAMBA HA VUELTO

MEGA SEGA
Número 14.
Sección: PREGUNTAS Y RESPUESTAS

Podíais ser un poco más disimulados al intentar escabulliros de preguntas que no sabéis. Por ejemplo:
1- En la pregunta: "¿Cuál es la dirección de **Sega España?**", respondísteis:
"¿Para qué quieres saberlo? Acaso has pensado que puedes encontrar allí el amor de tu vida?...Preocúpate de otras cosas, allí no regalan nada".
Lectores, ¿creéis que eso es una respuesta?
2- Otra vergonzosa respuesta ante la pregunta: ¿Cuáles son los códigos de acceso a las pantallas de ANOTHER WORLD?"
"Los códigos de acceso los puedes adquirir todos los meses en tu quiosco comprando la revista "Recetas y Causas Innatas del Arte Culinario de la Baja Estepa".
Echadle una ojeada a otras preguntas. Vergonzoso, ¿Verdad?
No creo que tengáis e valor de publicarme esta carta, porque os pondría en evidencia. He dicho.

Tritoman (o Detrito Man)

Golfo: Al único que pones en evidencia con tu carta es al sistema educativo español, que permite que alcornoques de tu calaña escriban una carta sin poner ni un puñetero acento. El tío que escribe el P+R es un pollino y estoy deseando que lo echen a la calle (a ver si así consigo enchufar a mi primo Julius). De todas maneras, esa sección está hecha para responder a las dudas. Para pedir trucos ya está la sección de Némesis, y las direcciones o teléfonos, querido amigo, son informaciones particulares que no estamos autorizados a dar.

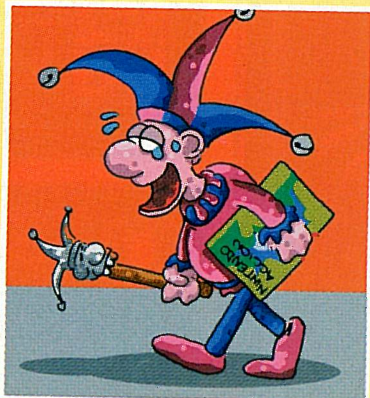
QUEREMOS A NINTENDO ACCION

Ya sé que la mayoría de vosotros, personas de buen gusto y mejor talante, os habréis quedado absolutamente perplejos ante este inesperada declaración de amor a la revista más bufonesca y patética del mercado español (creemos que en Polonia hay una casi tan penosa como esta), pero no es para menos. Ya que fueron ellos los que comenzaron metiéndose con nosotros, vamos a devolverles la cortesía con una de sus meteduras de pata más celebradas. Allá vamos:

NINTENDO ACCION
Número 20.
Pag.19
WORLD OF NINTENDO

"Acaba de salir a la venta en Japón el primer número de una curiosa revista llamada SUPER FAMICOM CD MAGAZINE. ¿Qué? ¿Cómo? ¡Una revista dedicada al CD de **Nintendo**! Bueno, sí, al CD... musical. Porque SUPER FAMICOM CD MAGAZINE es una publicación en la que los nipones encontrarán todo lo que necesitan saber sobre los últimos *hits* de Mc. Mario, el compacto de STREET FIGHTER II WORLD WARRRIOR o los cracks de la factoría **Konami**".

GOLFO: Ya sé que es pediros demasiado, pero si en NINTENDO ACCION dejaráis de comprar la prensa atrasada al trapero de San Sebastián de Los Reyes (Paco el de los bueyes), sabríais que la SUPER FAMICOM CD MAGAZINE lleva ya casi un añito en el mercado japonés (el verano pasado ya disfrutábamos con el CD de las músicas del STREET FIGHTER 2 TURBO y con varios números de esta publicación que nos proporcionó un amigo japonés residente en la propia capital nipona.
A propósito... ¿sabíais que han asesinado al archiduque Fernando y que ha comenzado la Primera Guerra Mundial? ¿Y que el hombre está intentando llegar a la luna con un artilugio llamado Apolo XI?



CON N DE NADA

NINTENDO ACCION
Número 20.
Pag.6
EL CORREO DE BIG N.

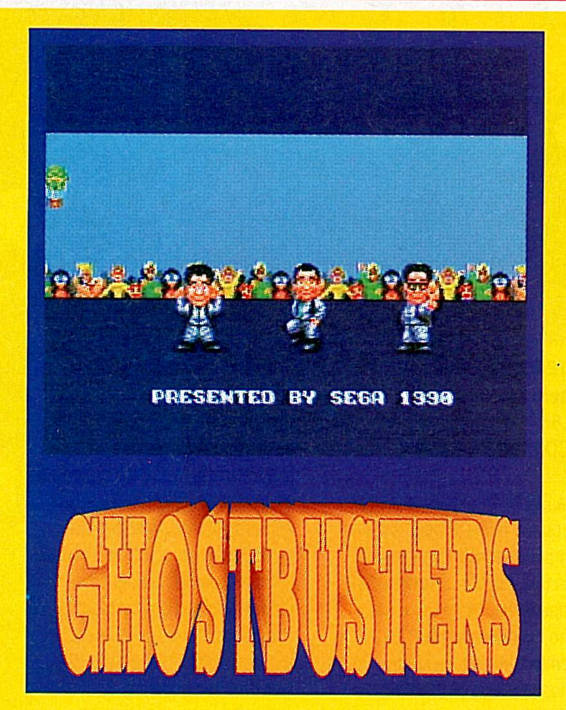
¡Hola Big N! Te escribo para ver si te puedo hacer pensar un poco y porque en el último número de cierta (bla, bla bla...) revista de la "competencia" os ponen a pa... bueno, ya me entiendes. En concreto la revista es Mega... lo siento, no puedo pronunciar el nombre completo...pero supongo que ya lo sabéis. ¿Qué opinión te merece esta pseudo revista?, ¿Es cierto que cuando dijísteis que SLAM MASTERS estaba al 75% de desarrollo, ya estaba acabado?

El Nintendiano enmascarado

Respuesta sagaz de Big N:
No me gustan las polémicas que están fuera de lugar y de tono. No quiero hacer comentarios sobre nada ni sobre nadie. Tampoco herir, ni disgustar. Pero sí defender al equipo de esta revista. SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS es el nombre americano de MUSCLE BOMBER, un producto para fanáticos que alguien se empeñó en alabar por encima de otras bellezas como SUPER METROID (también de 24 megas). La noticia que llegó directamente de la propia **Capcom** hablaba de un 75% de desarrollo del cartucho, y la verdad es que es perfectamente creíble. ¿Por qué? Pues porque MUSCLE BOMBER salió a la venta antes que SLAM MASTERS, y SLAM MASTERS fue precisamente el cartucho del que **Capcom** America quiso que habláramos. Entre otras cosas porque, de editarse en España, saldría bajo ese nombre. Creo que es suficiente.

GOLFO: Se nota a la legua que el responsable de esa sección se ha inventado la carta o le ha encargado a su abuela, que en ese momento estaba tejiendo unos lindos calcetines para su sobrino favorito, que le escribiese una carta sin faltas de ortografía) para intentar justificarse ante sus lectores de la tremenda metedura de gamba de la que hizo gala el número anterior de su revista.
Lo más cómico del asunto es que lo único que ha conseguido este personajillo con esta actitud es ahondar aún más en el ridículo que cometió la primera vez. Lo que no dicen nuestros compañeros es que cuando un juego, cuando es lanzado en otro mercado distinto del original bajo otro nombre, nunca es reprogramado, y como mucho se traducen algunos de los textos y se cambia la pantalla de presentación (este es el caso THUNDERSTRIKE americano, que en Europa se pasó a denominar THUNDERHAWK).
El caso de SLAM MASTERS y MUSCLE BOMBER es el mismo: no podéis afirmar que la versión americana está al 75% cuando todo el mundo sabe que los cambios de un mercado a otros son, normalmente, mínimos. ¿A quién queréis engañar? ¿No tenéis bastante con meter la pata una vez que tenéis que seguir insistiendo en un ridículo y bochornoso intento de manteneros en vuestras trece sin ningún motivo que lo justifique? ¿No sois conscientes de que con vuestra actitud habéis hecho el más clamoroso de los ridículos? Así que ya sabes, amigo Big N., la próxima vez que metas la pata, que no será dentro de mucho tiempo, reconócelo y acéptalo con la humildad que caracteriza a los buenos cristianos, como hacemos todos los que trabajamos en revistas de este sector. No intentes justificar tus torpezas (bastante habituales, por cierto) porque, además de ser motivo de cachondeo entre los expertos del resto de las publicaciones (como lo has sido), podrías acabar de un soplo con la poca credibilidad que os queda a tí y a tu revista. Y sería una lástima, ¿verdad?

AVISO IMPORTANTE: Nos ha sido imposible incluir las nuevas, numerosas, jugosas y escandalosas gambas de nuestro colego Mr. Q-esco en su último número de TODO SEGA. El mes que viene os tenemos preparado un especial que no tiene desperdicio.



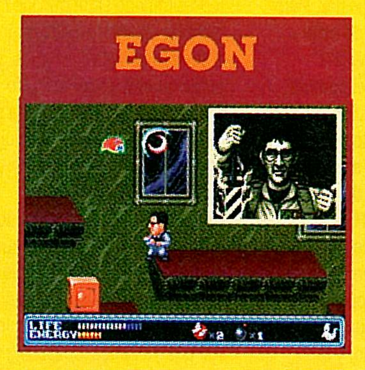
Tras unos cuantos números dedicados a ofreceros algunos juegos totalmente inéditos en el mercado occidental, este mes volvemos a rescatar un verdadero clásico para ***Mega Drive***: **GHOSTBUSTERS**.

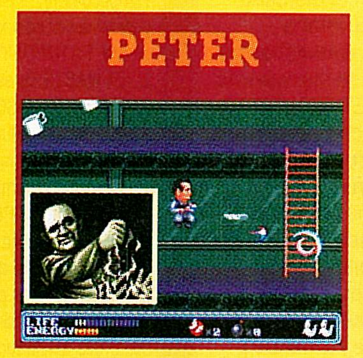
Tomando como argumento algunas situaciones de la película y unos cuantos elementos del añejo éxito para el ***C-64*** (programado por el famoso David Crane), **GHOSTBUSTERS** es un simpático arcade de plataformas con algunos toques de *shoot'em up*, protagonizado por Peter, Raymond y Egon, los tres héroes de la película, que en esta ocasión deben limpiar el vecindario de fantasmas, zombies y otras presencias espectrales. Además, a lo largo del camino se podrán encontrar con viejos amigos como el gigantesco hombrecillo de los Masmalows Stay Puft, y el terrible Ghosar.
Gráficamente, **GHOSTBUSTERS** no era tampoco una maravilla, pero los graciosos sprites de los protagonistas, así como los desternillantes enemigos, acababan por granjearse la simpatía del jugador, que no podía aguantar las carcajadas al enfrentarse a tipos tan "malignos" como una chirimoya asesina, un diabólico muñeco de nieve o la aparición estelar de Audrey, la planta carnívora de la Pequeña Tienda de los Horrores. El sonido, sin ser ninguna *pasada*, era bastante bueno y reproducía fielmente el tema principal de la película, todo un éxito de ventas. Pero quizás, lo más llama hoy la atención de este cartucho es que tan sólo contenía cuatro megas de memoria, lo cual no le es impedimento para superar tanto en jugabilidad como en nivel técnico a muchos de los títulos actuales, que le doblan y hasta triplican en capacidad.
Por desgracia, este juego se encuentra totalmente descatalogado, siendo casi imposible adquirirlo en la actualidad. Por ello, si lo encontráis en alguna tienda o conocéis a alguien que lo tenga, no dudéis en conseguirlo. **GHOSTBUSTERS** es una auténtica pieza de coleccionista y una auténtica leyenda viva en la historia de la ***Mega Drive***.

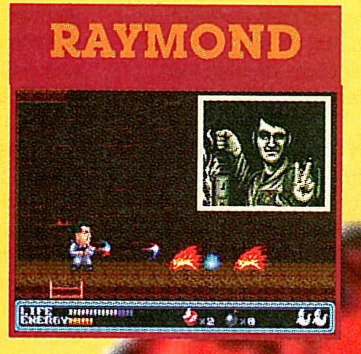


MEGA DRIVE SEGA-1990

LOS TRES CAZAFANTASMAS

EGON


PETER


RAYMOND


Al más puro estilo *SUPER DEFORMER*, el programa **GHOSTBUSTERS** está protagonizado por las tres caricaturas de los actores de la película original: Peter (Bill Murray), Raymond (Dan Aykroid) y Egon (Harold Ramis). Cada uno de estos disparatados personajes posee distintas cualidades físicas develocidad y su resistencia ante los ataques del enemigo. Así que lo mejor será que haya uno con una buena conjunción de características.



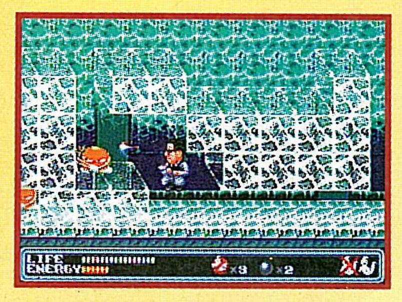




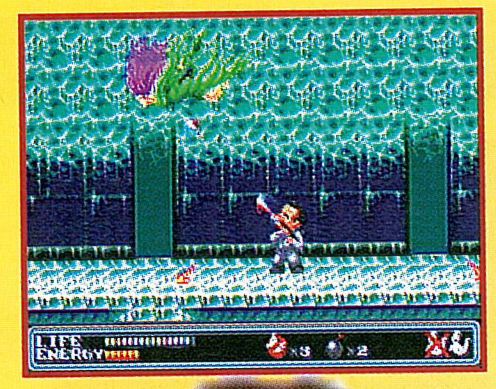














A LA CAZA DE ALMAS

Al igual que en la película, nuestros amigos podrán capturar con una trampa magnética las almas de los jefes de fin de nivel. Para ello es necesario atraparlos con el láser y guiarlos hacia la trampa. Cada fantasma capturado significa más dinero, y por lo tanto más armas y mayores posibilidades de acabar el juego.







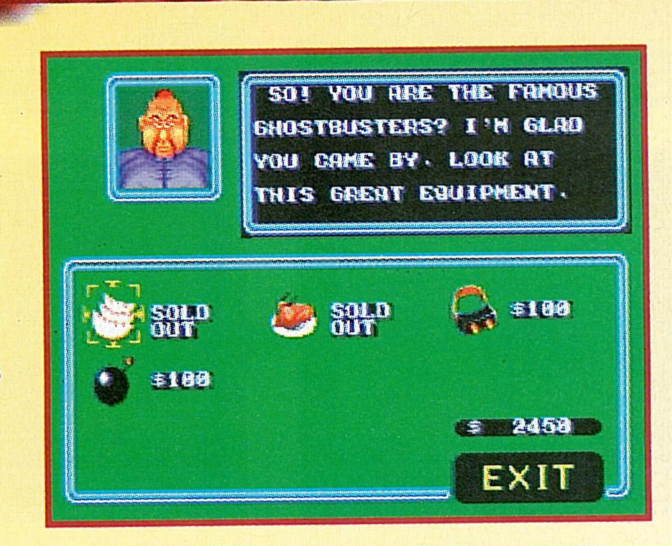


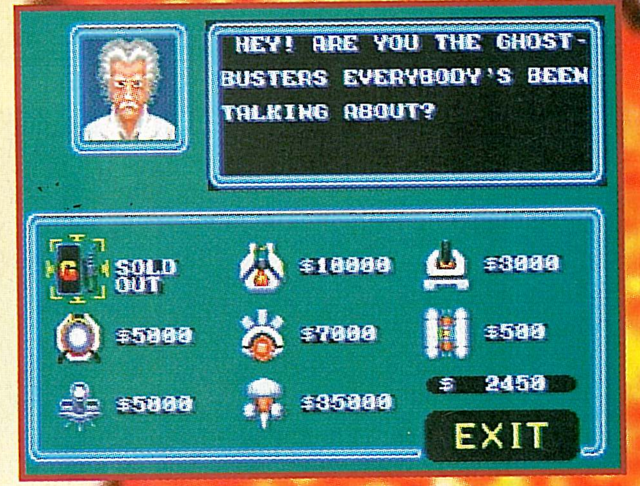




DE COMPRAS

Para hacer frente a la amenaza del más allá, los cazafantasmas podrán canjear sus bien ganados dólares en nuevo armamento o ayudas extra, en dos extrañas tiendas administradas por un sabio loco y por el famoso chino Cudeiro.



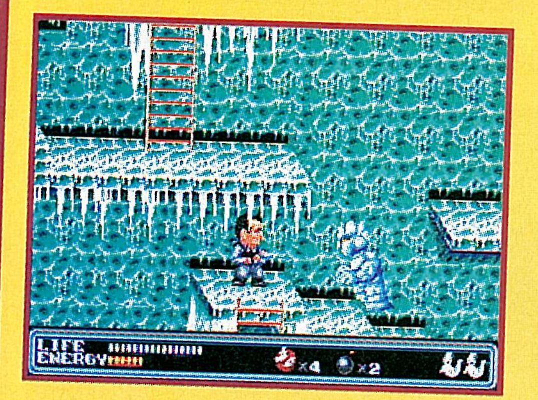


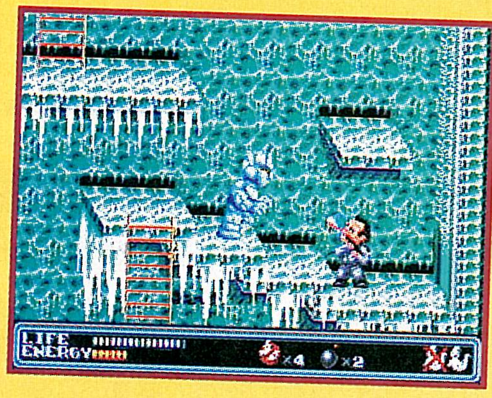
CASAS

APARTMENT

No tiene nada que ver con la película de Jack Lemmond y Walter Mathaus. Poseído por los fantasmas, el aire acondicionado ha helado la casa por completo, con lagos y columnas de hielo. El jefe es un enorme muñeco de nieve infernal.









CASTLE



Lugar donde se oculta el sabio loco, responsable de la oleada de fantasmas que barre New York. Dependiendo del cazafantasmas que cojamos, tendremos que exortizar a los otros dos compañeros y huir y eliminar a Audrey.







DEEP HOLE



La última fase donde se oculta nuestro enemigo principal.
Un legendario dios Babilónico escoltado por alguno de los jefes más peligrosos que ya han hecho acto de presencia en el cartucho.









HIG-RISE BUILDING

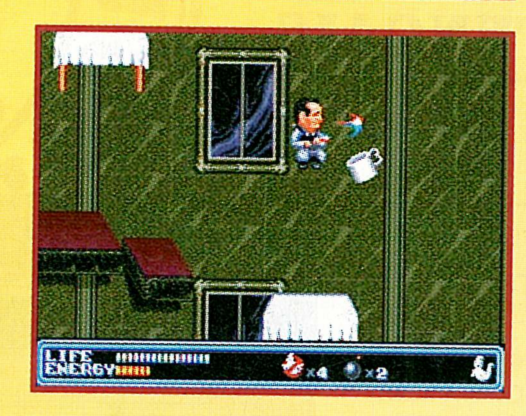
El rascacielos [illegible] del cartucho. La estrella invit[illegible]r muñeco de los Masmal[illegible]Puff). Os buscará las [illegible]llas a lo la[illegible]o de toda la ascensión [illegible]norme brazo de merengue [illegible]e a la cara.

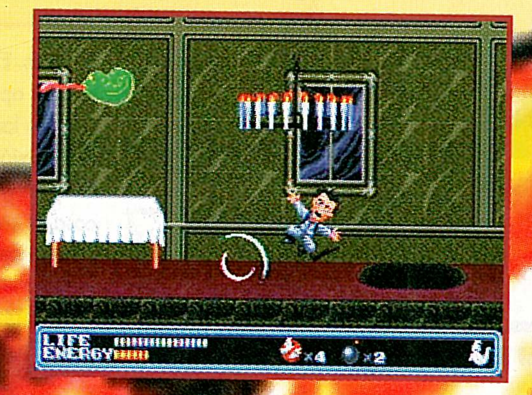






HOME SWEET HOME





Primera casa que tendremos que vaciar de fantasmas y de muy fácil resolución. La única dificultad será el enemigo final de fase, La Chirimoya Asesina de los Cárpatos. Esperad que escupa las hojas y aprovechad para eliminarla.





WOODY HOUSE



GHOSTBUSTERS

AÑO DE APARICION:
1989/1990

COMPAÑIA:
SEGA

OTRAS VERSIONES:
NINGUNA

PUNTUACION:
84

COMENTARIO:

Todo un clásico que, pese al paso del tiempo, sigue manteniendose como uno de los mejores juegos de plataformas aparecidos para Mega Drive. Parece mentira que se pueda conseguir tanta calidad con tan sólo cuatro megas de memoria.

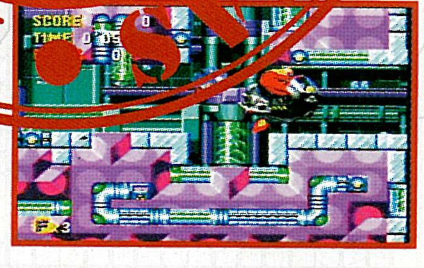
PREGUNTAS Y RESPUESTAS

P+R

ENVIAD VUESTRAS CARTAS CON LAS DUDAS QUE TENGAIS

¿? FANS KOMBAT





Saludos:

Me llamo Jorge, tengo una Mega Drive y me encanta LA BOLA DE DRAGON y MORTAL KOMBAT. Me Gustaría saber:

1- ¿Será el MK II para Mega Drive igual que el de recreativas? ¿Cuándo saldrá a la venta?
2- ¿Cuál es mejor: DRAGONBALL Z para Mega Drive o para SNES? ¿Será también mejor que el DRAGONBALL Z 2 para SNES? ¿Cuándo saldrán estos dos?
3- ¿Existe (o existirá) MORTAL KOMBAT III y IV? ¿Cómo será?

Nonamed





1 - Cuando dices que será igual, ¿te refieres a las mismas opciones, llaves, escenarios o personajes? Si es así entonces te digo que sí, es igual.
2- ¡Qué manía tenéis todos de comparar versiones de unas y otras consolas! DRAGONBALL Z para Mega Drive es bueno ¿no? Con eso te basta y sobra. DRAGONBALL Z 2 tendrá una versión para Mega Drive con toda seguridad ¿Quién crees que es el pardillo que pudiendo ganar una fortuna decide no hacerlo? Nosotros, desde luego, no.
3- Existen rumores de que MORTAL KOMBAT III está siendo proyectado para la nueva consola de Nintendo. Con la cuarta parte, hombre, no hace falta correr tanto.

¿? CD CHINAKA

Tengo un Mega CD japonés, ya sabes, el modelo antiguo. En el número once, en P+R un chico preguntaba por los CD japoneses, si eran compatibles con la norma europea. Aquí estan mis preguntas:
1- ¿Qué norma es esa? porque el SONIC CD es el distribuido en España y puedo jugar perfectamente.
2- En el mismo juego, el SONIC CD, he probado los trucos que venían en el número once pero no me salen. ¿Es por el Mega CD o es que soy malo?

Manel Pérez (Barna)

1 - Una norma exacta no es, más bien se trata de un sistema de protecciones para hacer independientes unos mercados de otros. Es decir, con estas medidas se evita que un juego que tiene que aparecer en Europa en julio, lo haga antes porque en Japón fue lanzado cinco meses antes. Así las compañías no pierden su inversión. Si tú eres capaz de jugar con tu SONIC CD europeo en tu Mega CD japonés es porque utilizas un CDX de Datel. Otra cosa es imposible. Es más, ese artefacto suele dar demasiados problemas de *cuelgues*.
2- Los trucos del SONIC CD, si tienes la versión europea, te tienen que salir a la fuerza, ya que están más que probados. Una vez que un compacto funciona con el CDX, lo hace con todas las consecuencias y opciones, a no ser claro está (no lo hemos probado) que el CD de Sonic tenga problemas de compatibilidad con el mencionado CDX (la otra opción es que tu habilidad sea bastante reducida).

¿? VARIADO

Hola chaval, poseo una Mega Drive y algo más. Te obligo a que me contestes a estas pequeñas dudas:
1- ¿Cuántos colores pueden poner la Saturn y el MD 32X? ¿Superará la Saturn a otras consolas como Jaguar, 3DO y CD 32?
2- ¿Tendrá SUPER STREET FIGHTER II 40 megas?
3- ¿Me puedes hablar del Marty FM Towns?
4- Dame un truco para VIRTUA RACING y SONIC 3?
5- ¿Cómo es posible que el MD 32X iguale, inlcluso supere al 3DO costando 75.000 pts. y el MD 32X costará unas 25.000 cucas?

River J. Craw

1 - La Saturn y el MD 32X son capaces de mostrar 32.768. Te doy un consejo: a las consolas les hacen buenas los juegos, nunca sus características técnicas. ¿De qué te sirve que la Saturn pueda mostrar 32.768 colores, si los mendrugos que la programan no utilizan más que 48? Todo depende de lo bien que trabajen las compañías.

P+R MEGA SEGA
O'DONNELL, 12
28009 MADRID

2- Léete (ahora el modo imperativo lo aplico a mi respuesta) la Preview del mes pasado.
3- Podría hablarte del FM Towns, mostrarte una fotografía y los títulos de algunos juegos pero creo que esta revista se sigue llamando MEGA SEGA.
4- Te has equivocado de sección.
5- Para empezar, lo de las 25.000 pts. del MD 32X está por ver y aún así ¿cuánto crees que cuesta el conjunto formado por Mega Drive, Mega CD y MD 32X?



¿? QUIERO SABER

Soy un vicioso de tu revista y me gustaría que respondieras a las siguientes preguntas:
1- ¿Qué juego de béisbol me recomiendas? ¿y de fútbol?
2- ¿Qué juego crees que es mejor: FIFA INTERNATIONAL SOCCER o WORLD CUP USA´94?
3- ¿Qué precio tiene el DRAGONBALL Z? ¿Se pueden lanzar magias los dos jugadores a la vez?
4- ¿Qué juego es más fácil de estos: FIFA INTERNATIONAL SOCCER o WORLD CUP USA´94?

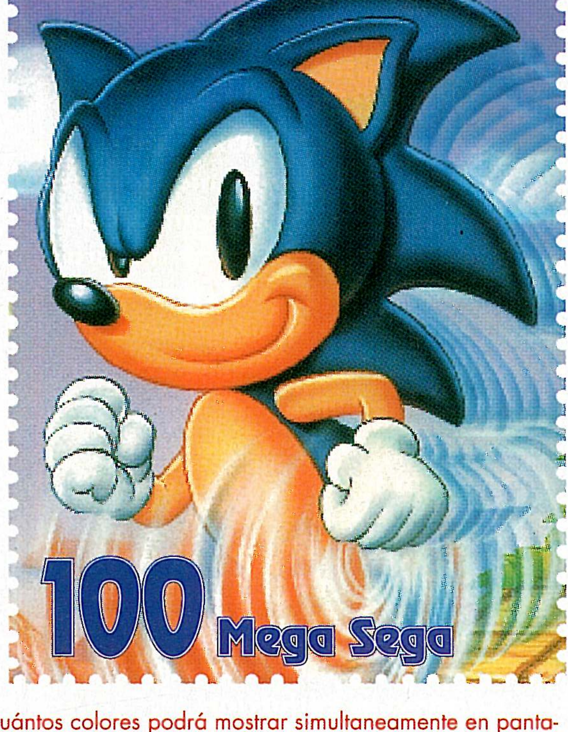
P.D.: publicar mi carta este mes.

1- De béisbol mi preferido es HARDBALL III, la tercera entrega de la prestigiosa saga de Accolade. De fútbol, por su jugabilidad y diversión, me inclino por SENSIBLE SOCCER en cartucho.
2- FIFA INTERNATIONAL SOCCER.
3- Ronda las 10.000 pts. y efectivamente, se pueden lanzar mutua y simultaneamente las magias los dos luchadores.
4- La dificultad es inversamente proporcional a lo que te guste un juego y a la cantidad de horas que le dediques.

P.D.: publicada queda.

¿? EL TECNICO

Hola, me llamo Juanjo y quisiera hacerte unas preguntas:
1- Dentro de las especificaciones técnicas que detalláis de la Saturn en vuestro número catorce, observo que tanto la mencionada consola como el MD 32X tiene el mismo procesador central: el SH2. ¿Quiere esto decir que los cartuchos de ambos serán compatibles?
2- Parece ser que la Saturn utilizará un software similar al Windows de los PC y además podrá ser programada con lenguajes de alto nivel como el C y C++. ¿Qué hay de cierto?, ¿qué lenguaje usa la Mega Drive?



3- ¿Cuántos colores podrá mostrar simultaneamente en pantalla el MD 32X?
4- Habrá adaptador de 16 bits para Saturn del mismo modo que lo hay de ocho bits para Mega Drive?
5- ¿Por qué calificáis el CD de MORTAL KOMBAT con un 82% cuando el mismo juego en cartucho sobrepasó el 90 con todas sus carencias?
6- Valórame el ETERNAL CHAMPIONS y hazle una pequeña crítica. ¡Ah!, se me olvidaba: ¿porqué este cartucho, en ocasiones, se me cuelga y tengo que volver a empezar?
Gracias anticipadas. Os compraré el mes que viene.

Juanjo

1- Esto quiere decir, simplemente, que tienen el mismo procesador central. Las compatibilidades, efectivamente, son más factibles en máquinas con el mismo procesador que en otras con distinta, podríamos decir, CPU. Ten en cuenta que tanto el MD 32X como la Saturn, tienen distintos chips para vídeo y esta última, concretamente, podrá emular máquinas recreativas más avanzadas. El MD 32X no podrá desarrollar programas específicos de Saturn, en cambio ésta si tendrá la facultad de ejecutar los juegos de MD 32X.
2- Parece ser que Microsoft, la creadora del entorno Windows, ha querido hacer una versión para Saturn. Esto es así, porque la nueva consola de Sega necesitará de algunos menús para acceder a juegos, PhotoCD, CD+G, etc. La Mega Drive en sí no entiende más que su código máquina particular, el lenguaje lo pone el equipo con el que desarrollemos el programa.
3- 32768.
4- Esa respuesta compete a los señores de Sega. Seguro que saben más que yo.
5- Por que las características técnicas del Mega CD son superiores a los de la Mega Drive. Digamos que "a igual calidad para distintas máquinas de diferentes prestaciones menor puntuación para la versión de la máquina más avanzada." (máxima de Némesis y Skywalker).
6- Yo, particularmente (fuera de las corrientes de la redacción) hubiera puesto a ETERNAL CHAMPIONS un 82%. La opinión se acercaría a algo así: "técnicamente perfecto pero escaso de la espectacularidad de SF II SCE o MK". ETERNAL CHAMPIONS tiene ciertos problemas de testeo que no fueron detectados en su momento. Efectivamente, estos cuelgues se deben a fallos de programación.

Por fin hemos encontrado un sitio donde ubicar la tan ansiada sección de cartas de CALESINDIG (CArtas de Lectores ESpecialmente INDIGnados) ajenos. Con notable poderío, iniciamos esta nueva andadura por los caminos de la crítica, muchas veces destructiva, para ver si entre todos hallamos el camino del bien. Junto con los comentarios sobre los pasajes de cada carta, podréis encontrar ciertas apreciaciones, normalmente técnicas, a los criterios y opiniones que cada lector vierta (estos apuntes están a nombre de Mega Sega).
¡Animo queridos lectores!, mandadnos vuestras efusivas felicitaciones o ácidas críticas a la dirección de siempre, adjuntando un Bollycao y señalando en el sobre 'Cartas a la Redacción (CALESINDIG)'.

EL ANONIMO Y SU QUERE

Ya empieza a hacerse repetitivo el que os metáis tanto con la competencia, en especial con Hobby Consolas. ¿Qué pasa, tan bajo habéis caído? ¿Es que sus antiguos redactores se arrepienten de haberla dejado? ¿O es que es la única solución para superar vuestro complejo de inferioridad?

OPINA CON FUNDAMENTO

Mega Sega: Con ¡Una de Gambas! hay mucha historia, demasiada diría yo. ¿Que nos metemos con la competencia? ¿Que si los ponemos como un trapo? Pues mira, si lo hacemos es porque queremos preservar los niveles de inteligencia mínimos exigibles en jóvenes de vuestra edad. Por cierto, nuestro complejo de inferioridad es tan grande que en la redacción todos llevamos caretas de Yen.

AGRADECIMIENTOS

Mega Sega: Efectivamente, todos los que hacemos estas revistas estamos tremendamente agradecidos a una persona de Hobby Press, llamado Amalio Gómez (y esto va en serio), que con su infinita paciencia, y competencia, nos ayudó en nuestros primeros y, ciertamente, desastrosos intentos de realizar una revista de consolas. A él, le debemos mucho, por eso nunca renegaremos (de bien nacidos es ser agradecidos).

deberíais estarle agradecidos tanto vosotros como los nuevos redactores, ya que en Hobby Press tuvieron buen ojo para escoger a los suyos y catapultarlos a la fama en este sector, cosa que no se puede decir de vosotros. Gracias a ellos Mega Sega y Súper Juegos han podido mejorar, sobre todo MS, y alcanzar unos niveles de calidad

¿Y si no cómo explicas que sean ellos siempre en las ferias más importantes del sector, que sea la única revista española de consolas que vote en estas ferias para elegir a los mejores juegos, o que fuera la única que tuvo acceso a la feria de recreativos celebrada hace poco? Por otro lado HC es la revista con más páginas, secciones, hacen los mejores reportajes, entrevistas, y dan en primicia en nuestro país las noticias más importantes. El ejemplo más claro es el de Mega 32. En el nº 31 de HC ya dieron la noticia en exclusiva, en el 32 hablaron algo más, y en este último han ofrecido un reportaje con las primeras fotos del aparato, de los juegos en desarrollo y una lista de futuros lanzamientos. En Todo Sega, esa revista tan maltratada por vosotros, ofrecieron unos apuntes y una foto del Mega 32. Y ahora llegáis vosotros en plan iluminado anunciando el Mega 32 y mostrando "en exclusiva" las primeras imágenes de la Saturn (¡Ja, ja!). Y eso que la revista sale después. Sí, sí, ya sé: "Teníamos la información hace tiempo, pero queríamos estar seguros."
Otra muestra de la supremacía de HC la podemos encontrar en "The Real Game Master" de reciente aparición en ~~HC~~ S.P y "Game Master" de HC. Mientras en el segundo se nos habla de las últimas novedades de Sega y Nintendo y sobre el nuevo SF II para las recreativas, Turbo no Súper, en el primero nos muestra las ya más que sabidas características del CD32 y nos habla de algunos juegos de Snes. ¿Cuándo pensáis hablar de los nuevos juegos de rol ¡ya pronto llegarán? Y eso que sois de Sega...

Saludos Mega-egocéntrico, lo digo por tu afán de protagonismo. No escribo en plan listillo, ni para insultarte, cosa muy frecuente aquí, sino para poner ~~muchas~~ algunas cosas en su sitio.
Ya empieza a hacerse repetitivo el que os metáis tanto con la competencia, en especial con Hobby Consolas. ¿Qué pasa, tan bajo habéis caído? ¿Es que sus antiguos redactores se arrepienten de haberla dejado? ¿O es que es la única solución para superar vuestro complejo de inferioridad? La prueba está en la sección "Una de gambas". Está bien que se señalen y se corrijan los errores; pero recrearse y poner a los culpables como un trapo me parece penoso. Me consta que en HC han hecho lo mismo, pero ellos no se meten con nadie, no lo necesitan para vender. Al menos deberíais estarle agradecidos tanto vosotros como los nuevos redactores, ya que en Hobby Press tuvieron buen ojo para escoger a los suyos y catapultarlos a la fama en este sector, cosa que no se puede decir de vosotros. Gracias a ellos Mega Sega y Súper Juegos han podido mejorar, sobre todo MS, y alcanzar unos niveles de calidad aceptables.
Podéis reíros de HC, pero en su nº 26 pág. 10, mostraban los resultados de las estadísticas de las ventas, colocando a HC a la cabeza de las revistas de consolas. Poco después S.Juegos hizo lo mismo, pero se podía observar que las ventas eran inferiores; no tengo el número a mano, puedes pensar lo que quieras. Los datos son algo antiguos, pero no parece que las cosas hayan cambiado mucho. Estoy casi seguro, y puedes decir lo que quieras, que algunos de vosotros envidiáis el éxito y el prestigio de HC dentro y fuera del país.

Lo mejor que se ha hecho en M.S fue el suplemento del SF II de MD, hecho precisamente por redactores que ya no están.
En cuanto a Yen, podéis meteros con él lo que queráis, pero estoy seguro de que recibe más cartas en una sola semana que las que se reciben en la sección de preguntas de SP y MS juntas. Por cierto "El Termómetro" es una mala imitación del "Sensor". Y también hay para ti, Mega Golfo, no creas que la gente te escribe/lee porque seas el tío más ingenioso del mundo, que algo sí que eres, sino porque a la gente le gusta lo polémico, y tú lo eres. Lo mires por donde lo mires HC es la mejor revista de consolas del mercado, y esa es la verdad aunque os neguéis a reconocerla. Si el mes que viene abro la revista y veo que me has contestado debidamente tendré que reconocer que tienes valentía y eres un profesional, si no es así, tendré que empezar a creerme lo que te escriben y dicen de ti. Por cierto, en cuanto a los redactores de HC no tienen nada que envidiaros.

PD: Si he metido a Súper Juegos es porque pertenece a la misma editorial y tiene los mismos redactores.
PD2: A pesar de lo dicho, me gusta vuestra revista.

Juan.

NCIA HACIA LAS REVISTAS SIN CONTENIDO

Podéis reíros de H.C, pero en su nº 26 pag. 10, mostraban los resultados de las estadísticas de las ventas, colocando a HC a la cabeza de las revistas de consolas.

CIFRAS

Mega Sega: Sobre las cifras no comentaré nada, sólo que no te creas (del todo) las cifras que sobre sus productos ofrecen Hobby Consolas, Súper Juegos, Mega Sega, Nintendo, Sega o Panasonic.

Otra muestra de la supremacía de H.C la podemos encontrar en "The Real Game Master" de reciente aparición en ~~HC~~ S.P y "Game Master" de HC. Mientras en el segundo se nos habla de las últimas novedades de Sega y Nintendo y sobre el nuevo SFII para las recreativas, Turbo no Súper, en el primero nos muestra las ya más que sabidas características del CD32 y nos habla de algunos juegos de SNES. ¿Cuándo pensáis hablar de los nuevos juegos de rol que pronto llegarán? Y eso que sois de Sega...

GAME MASTER

Mega Sega: Pocas cosas me han hecho tanta gracia últimamente como tu apreciación sobre la legitimidad del The Real Game Masters de The Elf. ¿Quién crees que inventó esa sección sino The Elf cuando estaba en HC? ¿Acaso te crees todo lo que dice el vulgar M. A. D. (curiosamente los contenidos del Game Master de HC coinciden con los de la revista americana GAMEFUN del mes anterior)?
Te voy a contar una anécdota: quién escribe esa sección en Hobby Consolas tuvo el dudoso honor de conocer lo que era una consola el día antes de entrar en Hobby Press, cuando intentaba conectar (y esto es verdad) un pad de Mega Drive en una Super Nintendo. Es decir, este personajillo tiene la desfachatez de dar consejos a expertos (tal vez este sea tu caso) que llevan más de catorce años jugando a ordenadores y consolas cuando él no tiene ni un año y medio de antiguedad. No tiene (si no fuera por el mentado GAMEFAN) ni la más remota idea de lo que escribe.

P.D.: Mándale una carta diciéndole que te cuente de qué va (y que de paso te muestre unas pantallas) el SPACE MAMBOW de Konami para MSX 2.

Lo mejor que se ha hecho en M.S fue el suplemento del SFII de MD, hecho precisamente por redactores que ya no están.

ANTIGUOS REDACTORES

Mega Sega: Un apunte: el especial de SFII lo hicieron nuestros redactores (que todavía trabajan) en Londres, miembros de MEAN MACHINES SEGA.

En cuanto a Yen, podéis meteros con él lo que queráis, pero estoy seguro de que recibe más cartas en una sola semana que las que se reciben en la sección de preguntas de S.P y M.S juntas.

YEN Y SUS CARTAS

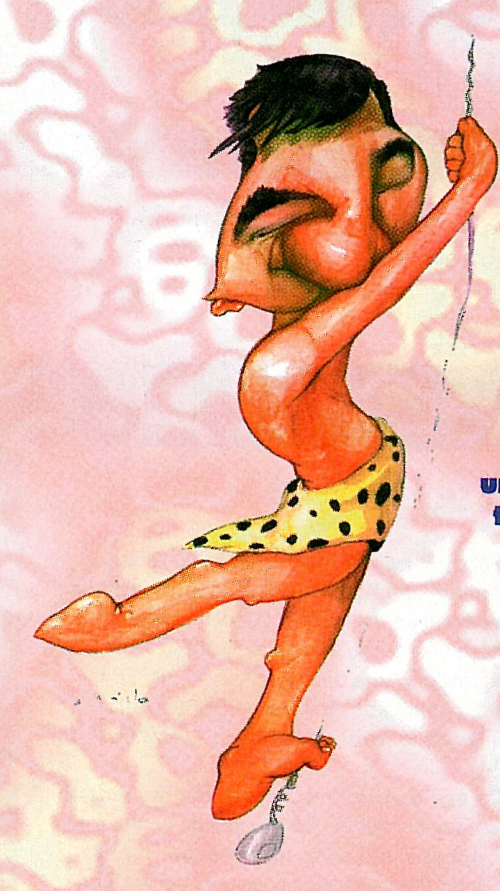
Mega Sega: Desconozco si Yen recibe muchas cartas, pero lo que sí sé es que cuando una revista genera tantas dudas por la información tan inexacta que proporciona, es lógico que sus secciones de preguntas y respuestas se vean inundadas de cartas.

PD: Si he metido a Súper Juegos es porque pertenece a la misma editorial y tiene los mismos redactores.
PD2: A pesar de lo dicho, me gusta vuestra revista.

Juan.

LE GUSTA NUSTRA REVISTA

Mega Sega: Parece que al final la tranquilidad llegó a tu mente y supiste sobreponerte a la 'jartá' de improperios que nos regalaste. Gracias por tus críticas.



Tras mi regreso triunfal de la Feria de Disección de Ganado de Wisconsin (donde gané con todo merecimiento el primer premio del concurso de castración de toros a patadas), ya estoy de vuelta con todos vosotros. Si, ya sé que os prometí que este mes volvería a haber cuatro páginas de trucos, pero es que mi redactor jefe ya no sabe como echarme a la calle, e intenta que aparezca en la revista lo menos posible, en un vano intento de conseguir algo de protagonismo. De todas maneras, los trucos de este mes son pocos, pero realmente alucinantes, sobre todo los de Robocop Vs. Terminator. A propósito, el concurso de los hígados de Macho Cabrío no ha tenido el éxito que esperábamos (en realidad no ha escrito nadie), por lo que este mes volvemos a regalar artículos domésticos con la cara de miembros de la redacción. Este mes, entre los lectores que nos escriban (a la dirección de siempre, ya sabéis), sortearemos 50 jaboneras decoradas con una imagen de Skywalker untando sus fofas carnes con aceite de coche. Escribidnos, porque sin vosotros no valemos ni para salir a dar un paseo.

BARKLEY SHUT-UP & JAM

MEGA DRIVE

Passwords

Acompaña a genuina bestia parda del baloncesto por las canchas más peligrosas del país con estos passwords:



Nivel 2: 9TGH MXVW

Nivel 3: 9TNP M1?L
Nivel 4: 9TJK 4117
Nivel 5: 9TDF 81SK
Nivel 6: 9TLM ?14Z



COSMIC SPACEHEAD

MEGA DRIVE

Passwords

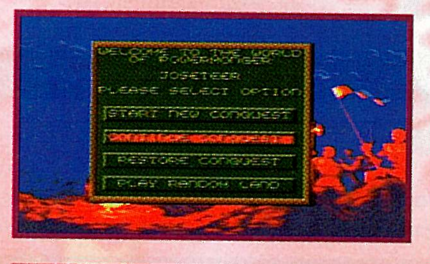
Conduce a nuestro cabezudo y diminuto amigo hacia la victoria con estos útiles passwords:

YGZZ TEEA BEWI LZIA MS96
YGQZ XEEY LJWI LQIA MS66
YGQZ XEEA L4WI LQIY MSTX
DGCW JEEA WWWI LS8V M76E
DGHF JEE6 WW8I LSW8 MYTZ
MRHF JFE6 WWLI LRW8 MMIS
MRHF OFE6 WWLA LRW8 IM63
MRHF BFE6 WWLG LRWF IDOI

POWERMONGER

MEGA DRIVE

Passwords



Introduce la palabra MAQMOD como password y tendrás bajo tus dominios a todas y cada una de las tierras colindantes. Así de sencillo. Luegos no irás diciendo a tus amigostes que no te lo ponemos fácil.



ROBOCOP VERSUS TERMINATOR

MEGA DRIVE

Pantallas secretas



El violento shoot'em up de Virgin esconde más de una sorpresa en forma de opciones secretas y otras ayudas. Para acceder a ellas, lo primero que debes hacer es activar el Turbo Mode y luego buscar asiento, porque el espectáculo va a comenzar...

Turbo Mode: Acelera el juego y sirve para introducir nuevas ayudas. Para activarlo pulsa Pausa y presiona la siguiente combinación: A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C y B. Oirás un sonido.

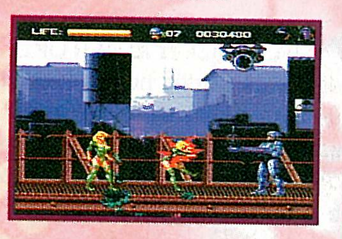
Inmunidad: Una vez que hayas activado el Turbo Mode, vete a la izquierda del todo de la primera fase, y una vez allí presiona ARRIBA y SALTO. La imagen de los programadores activará la inmunidad.

Violencia a tope: Con este código, el juego añade algunos personajes nuevos y las muertes son más violentas. Pausa el juego y presiona: C, B, A, B, B, A, B, B, C, B, B, C, C, B, B, C, B, C, A, C, C, A, A, A, B, B, B, A, C y A. Un ruido te indicará que el truco ha funcionado.

Vidas extra: En el primer nivel, activa el Turbo Mode y dirígete al primer edificio alto que encuentres (el más alto). Presiona ARRIBA y SALTO, y una nueva pantalla con programadores hará su aparición.

59 Vidas: Pausa el juego y pulsa C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B y B. El programador del juego te obsequiará con 59 vidas.

Elegir arma: Pausa el juego y pulsa B, A, C, C, C, A, B, B, A, C, C, C, A y B. Ya dentro del juego pulsa ABAJO junto a los botones A, B y C y podrás elegir tus armas entre un vasto catálogo de destrucción.



DUNE II: BATTLE FOR ARRAKIS

MEGA DRIVE — **Passwords**

Estos passwords te abrirán las puertas de esta adaptación al videojuego de la famosa película de David Lynch.

ATREIDAS

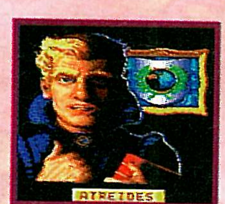
2- DIPLOMATIC
3- SPICEDANCE
4- ETERNALSUN
5- DEFTHUNTER
6- FAIRMENTAT
7- ASHILIKENNY
8- SONICBLAST
9- DUNERUNNER

ORDOS

2- DOMINATION
3- SPICESABRE
4- ARRAKISUN
5- COLDHUNTER
6- WILLYMENTAT
7- SLYMELANIE
8- STEALHWAR
9- POWERCRUSH

HARKONNEN

2- DEMOLITION
3- SPICESATYR
4- BURNINGSUN
5- DARKHUNTER
6- EVILMENTAT
7- ITSJOEBWAN
8- DEVASTATOR
9- DEATHRULER

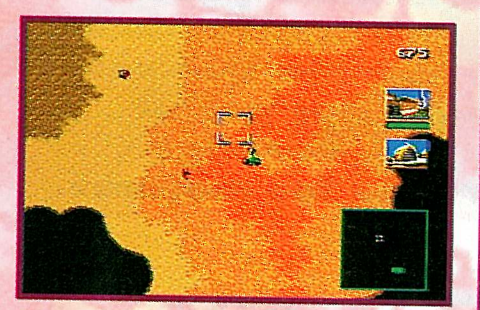


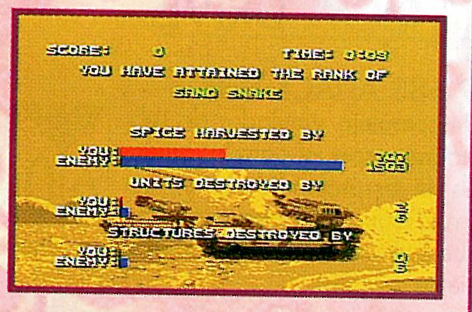
















CATALOGO DE JUEGOS

El catálogo de juegos sigue avanzando. Número a número esta sección pone las cosas en su sitio, marcando pautas de comportamiento y opinión que son seguidas por el resto. Por algo somos los mejores.

MEGA DRIVE

▼ 688 ATTACK SUB



Un complejo simulador de submarinos especial para los amantes de las profundidades consoleras. Sólo apto para aquellos que estén decididos a convertirse en ingenieros navales.

▼ ALIEN 3



Las aventuras de la teniente Ripley en su máximo esplendor. Un laberíntico mundo en el que Alien no perdona y anda como loco buscando nuevos prisioneros con los que perpetuar su especie.

▼ ALADDIN



Los personajes del último éxito de Disney protagonizan un cartucho tecnicamente perfecto, programado por David Perry, autor de COOL SPOT y MICK & MACK, entre otros. Las plataformas en su más pura esencia.

▼ ART OF FIGHTING

GLOBAL 92

Enésima conversión del hit de **SNK** para ***Mega Drive*** que nos ofrece toda la emoción de los golpes y su depurado *argumento*. No hay *zooms*, pero no le hacen falta. Totalmente recomendable.



▼ BACK TO THE FUTURE 3

GLOBAL 29

Segundas partes nunca fueron buenas, y esta es la tercera... Peor aún cuando se trata de la conversión directa de un juego de ordenador que no brillaba por su calidad. Malo con avaricia.

▼ BATTLETOADS



Calcada directamente de la versión ***NES***, BATTLETOADS desaprovecha las posibilidades gráficas y sonoras de la ***Mega Drive***. A pesar de ello, sigue siendo tan divertido como el juego original.

▼ BATMAN



El héroe enmascarado de Gotham City protagoniza una aventura llena de dinamismo y con una presentación *de película*.

▼ BATMAN RETURNS



Decepcionante en ciertos aspectos como la música y la animación del personaje central. Sin duda, peor que la primera parte.

▼ BUBBA'N'STIX



Sencillo arcade que contiene gotas de inteligencia que han de ser usadas en la solución de problemas cada vez más complejos. Una idea original para un juego realmente bueno a nivel técnico.

▼ CASTLEVANIA THE NEXT GENERATION



Conversión de un juego clásico para las consolas ***Nintendo*** que rebosa la fantasía y buenas maneras propias de la casa **Konami**. El cartucho se hace algo corto, aunque es realmente divertido. Defraudará a los más mitómanos.

▼ COLUMNS



No cabe duda de que tiene sus adeptos, aunque verdaderamente no son muchos. No llega a la calidad del TETRIS, al que trata de emular sin grandes resultados.

▼ COSMIC SPACE HEAD



Loable intento de los programadores de **Codemasters** por llevar el género de las aventuras gráficas al mundo de las consolas. Sólo dos puntos negros ensombrecen este excelente cartucho: el poco colorido de sus gráficos y lo corto de su desarrollo.

▼ DRAGON BALL Z



Por fin llegó. La conversión del manga de Akira Toriyama en un juego de lucha calificado como el mejor, después de SF II y MK. **Bandai**, además, ha tenido la deferencia de traducirnos los manuales.

▼ ECCO THE DOLPHIN



El juego del que todo el mundo habla. Unos gráficos increíblemente buenos y unas fases largas. El mejor somnífero que podéis conseguir sin receta médica.

▼ EX-MUTANTS



Una de las adaptaciones de cómic mas patéticas y desastrosas que se puedan recordar. *Sprites* lamentables, sonidos chicharreros y unos monstruos de fin de fase que, por provocar, sólo provocan risa. Una joya.

▼ FANTASTIC ZONE



El héroe mas popular de los ordenadores domésticos hace su primera incursión en la ***Mega Drive***. Aunqūe un poco sencillote, contiene ciertos detalles ciertamente buenos como el espectacular degradado utilizado en los fondos.

▼ FATAL FURY



Doce megas de acción, golpes y patadas en este excelente cartucho. Altamente recomendable para toda clase de fauna, desde fanáticos de la lucha hasta amantes de los buenos juegos de toda la vida.

▼ FLASHBACK



La obra maestra de **Delphine** se escapa a todo tipo de comentario. Un juego de los de uno entre un millón. Imprescindible.

▼ F1 WORLD CHAMPIONSHIP



Adaptando un viejo éxito para el ***Amiga***, VROOM, **Domark** ha conseguido la simulación de Fórmula Uno mas perfecta, espectacular y divertida que se puede encontrar en la ***Mega Drive***. Soberbio.

▼ F22 INTERCEPTOR



El único simulador serio aparecido hasta el momento para la ***Mega Drive***. Aunque los polígonos no son precisamente el fuerte de esta máquina, los gráficos son fluidos y no se ralentizan lo más mínimo.

▼ GALAHAD, THE LEGEND OF



LEANDER para los amigos, es un nuevo juego de ***Psygnosis***, creadores de la saga del SHADOW OF THE BEAST. Esto se nota en los buenos gráficos y el estupendo desarrollo del programa.

▼ GAUNTLET

GLOBAL 95

¿Cuál es el juego ideal para estrenar el nuevo adaptador de cuatro jugadores de **Sega**? Pues el arcade de cuatro más famoso de todos los tiempos: **GAUNTLET**. **Tengen** logró plasmar todo el espíritu de la máquina original, sin olvidar las voces digitalizadas y las centenas de niveles que forman el juego. Una maravilla de cartucho.

▼ GHOULS'N GHOSTS



Pertenece a esa camada legendaria de juegos que aparecieron en el mercado casi al mismo tiempo que la consola y que dejaron asombrado a más de uno. Basado en la recreativa de **Capcom**, es una de las mejores conversiones de la historia.

▼ GOLDEN AXE



La conversión. Así de contundente hay que hablar cuando se trata de esta maravilla hecha juego. Pocas veces ha llegado **Sega** a tal grado de perfección como cuando creó esta megaversión de su recreativa.

▼ GRAND SLAM TENNIS



La respuesta de **Sega** al insuperable SUPER TENNIS de ***SNES***. No es tan bueno como este, pero se trata, sin duda, del mejor juego de tenis para la ***Mega Drive***.

▼ GUNSTAR HEROES



Una nueva compañía, **Treasure**, y una nueva concepción de juego. Sus gráficos asombrarán incluso a los mayores detractores de la ***Mega Drive***. ¿Quién dijo que no podría crear rotaciones como otras consolas más potentes? **GUNSTAR** es superlargo, muy divertido y permite la participación simultánea de dos jugadores. Casi nada.

▼ HARDBALL 3

GLOBAL 80

A la tercera va la vencida. Después de tres intentos, **Accolade** ha logrado, por fin, crear un juego de beisbol aceptable. Su gran número de opciones, así como su facilidad de manejo, lo convierten en el cartucho ideal para los novatos en este deporte.

▼ HYPERDUNK

GLOBAL 72

Una excelente opción de ocho jugadores simultáneos y algunas técnicas espectaculares aderezan un cartucho correcto, sin muchas pretensiones, con aires de máquina recreativa pero que choca contra el todopoderoso NBA JAM.

▼ JAMES POND



Un simpático y original arcade lleno de plataformas, jugabilidad y mucha agua. No es una maravilla gráfica ni sonora, pero merece la pena.

▼ JUNGLE STRIKE

GLOBAL 93

Soberbia continuación de DESERT STRIKE, uno de los mejores cartuchos aparecidos para la ***Mega Drive***. Guía un sofisticado helicóptero de combate entre las calles de Washington, el desierto o la selva colombiana. Simplemente, imprescindible.



▼ KRUSTY'S FUN HOUSE



Sorprendente variación del LEMMINGS con unos gráficos llenos de color y protagonizado por la familia mas popular de la televisión: Los Simpsons. Es el mejor ejemplo de cómo hacer un juego de estrategia divertido, ameno y capaz de gustarle incluso a los más pequeños de la casa.

▼ LHX ATTACK CHOPPER



Un simulador realista que aprovecha al máximo la técnica de polígonos que tanto éxito tuvo con el F22 INTERCEPTOR.

▼ LOTUS TURBO CHALLENGE



A pesar de algunos pequeños fallos técnicos, se trata de uno de los mejores juegos de coches que existen en la actualidad para ***Mega Drive***. Rápido y con opción de dos jugadores.

▼ MARKO'S MAGIC FOOTBALL



Un sorprendente producto realizado por los **Cartoon Mavericks** que huele a clásico, retomando los viejos ingredientes de las producciones para ordenadores de ocho bits. Es divertido y, ante todo, increíblemente perfecto a nivel técnico.

▼ MORTAL KOMBAT



El gran escándalo del año. Mucha acción, violencia y gráficos digitalizados se dan cita en un magnífico arcade que ha despertado amores y odios gracias a su modo Gore, tan rotundo como sangriento. No apto para padres quisquillosos ni psicólogos frustrados.

▼ NHLPA HOCKEY 94



Como cada año, **Electronic Arts** vuelve a deleitarnos con otra nueva versión actualizada de su célebre EA HOCKEY. De la del 94 hay que destacar la posibilidad de usar su nuevo adaptador para cuatro jugadores.

▼ NBA JAM



Partidos de *Two on Two* con emocionantes canastas y espectaculares mates que poco tienen que envidiar a los originales de la máquina recreativa. Pueden competir cuatro jugadores.

▼ PETE SAMPRAS TENNIS



El tenis adecuado para nuestra consola, que supera el mediocre DAVIS CUP. Una jugabilidad alta, el sobresaliente invento del J-Cart, varios modos de juego y las mejores digitalizaciones de voz que existen para una ***Mega Drive***.

▼ PGA EUROPEAN TOUR



Nueva versión que supera con creces lo visto hasta el momento. Nuevas opciones, campos y jugadores.

▼ PRINCE OF PERSIA



El clásico de Jordan Mechner revive en una versión mejorada, con gráficos espléndidos y una jugabilidad que no languidece con los años. Infinitamente mejor que la soporífera entrega para ***Mega CD***.

▼ REN & STIMPY

GLOBAL 76

Extraña mezcolanza de plataformas y mala educación que protagonizan un perro y un gato poco enfrentados. Un juego divertido que no tiene aspiraciones de clásico a largo plazo.

▼ ROAD RASH



Convertido en un clásico gracias a el éxito obtenido en los Estados Unidos, este juego incluía una original opción de repetición de *palos* sobre las espaldas ajenas. Una buena combinación que viene acompañada de unos scrolles perfectos y otras excentricidades técnicas de igual manufactura.

▼ ROBOCOD

GLOBAL 94

La obra cumbre de **Vectordean**, los creadores del primer Pond. Uno de los mejores juegos que puedes encontrar para cualquier consola. Altamente recomendable.

CATALOGO DE JUEGOS

▼ ROBOCOP VS TERMINATOR



Un excelente arcade que combina a la perfección dos géneros tan distintos como son los *shoot'em up* y las plataformas. Deliciosamente sangriento, es el juego ideal para los amantes de las emocines fuertes.

▼ ROCKET NIGHT ADVENTURES

GLOBAL 92

Konami vuelve a deleitar nuestros sentidos con una nueva pieza maestra de la programación que recoge lo mejor de las plataformas, junto a unos gráficos y un sonido incomparables. El juego que nadie debería perderse bajo ningún concepto. Pedírselo a un amigo o familiar.



▼ ROLO TO THE RESCUE



Aventura arcade que introduce elementos de inteligencia. Deberemos guiar los destinos de un elefante y sus secuaces: el castor, el conejo y la nutria. Calidad asegurada por **Vectordeam** (ROBOCOD).

▼ SENSIBLE SOCCER

GLOBAL 94

El mejor juego de fútbol disponible para consola. Aunque sus gráficos son un poco peores, supera con mucho al EA SOCCER, sobre todo en jugabilidad. Tanto si te gustan los juegos deportivos como si los detestas, no debes dejarlo escapar.

▼ SHINOBI 3

GLOBAL 85

Aun sin ser tan bueno como la primera parte, **SHINOBI 3** incorpora nuevos movimientos del protagonista, así como algunos gráficos impresionantes. Altamente recomendable, tanto para los seguidores de la saga de Joe Mushashi como para los que busquen un cartucho mas que resultón.

▼ SONIC SPINBALL

GLOBAL 79

Sonic hace un alto en el agradecido género de las plataformas para formar parte del pinball mas extraño, loco y sorprendente que podrías imaginar. Lástima que el control de la bola deje bastante que desear. Un cartucho decentito, sin llegar a más.

▼ SONIC

GLOBAL 95

¿Qué decir del buque insignia de **Sega**? Pocos juegos alcanzan el nivel de perfección logrado por esta maravillosa combinación de plataformas, velocidad y buenos gráficos. Absolutamente esencial.

▼ SONIC 2



Aunque inferior a la primera parte, **SONIC 2** supera con creces al resto de cartuchos de ***Mega Drive***. Tanto sus gráficos como su modo de dos jugadores son increíbles.

▼ SONIC 3



Tercera entrega de 16 megas donde podrás encontrar rotaciones y *zooms* para aburrir y un colorido que deja en el más absoluto de los ridículos a SONIC CD.

▼ SPLATTERHOUSE 3



Felicidades, amantes del Gore. **Namco** y su **SPLATTERHOUSE 3** os ofrecen 16 megas de sangre y casquería en un *beat'em up* sobrecogedor. Recomendado para los amantes de las emociones fuertes.

▼ STREETS OF RAGE 3

GLOBAL 91

La saga más aclamada de beat'em up de **Sega** regresa a nuestras ***Mega Drive***. 24 megas, más personajes, y un curioso desarrollo en el que cada acción tiene sus repercusiones al final del juego. Notable y divertido.



▼ SUNSET RIDERS

GLOBAL 82

Adaptación de una popular recreativa de **Konami**, **SUNSET RIDERS** es un excelente y original *shoot'em up* que lleva todo el espíritu del legendario Oeste a tu consola. Lástima que sólo tenga cuatro fases.

▼ SUPER BASEBALL 2020



Electronic Arts pone todo su buen hacer y experiencia al servicio de una de las mejores conversiones de ***Neo Geo*** a ***Mega Drive*** hasta la fecha. 16 megas de puro beísbol cibernético, ideales para los fans de los juegos deportivos.

▼ SUPER KICK OFF



Una de las pocas cosas decentes que ha hecho **Tiertex** a lo largo de su historia. Jugable y entretenido, posee todas las múltiples opciones del original. Recomendable.

▼ SUPER MONACO GP 2



Usando como reclamo el nombre de Ayrton Senna, **Sega** calcó literalmente el desarrollo de la primera parte, añadiéndole unas pocas opciones más.

▼ TECHNOCLASS



Extraña incursión de **Electronic Arts** en el universo de los arcades con elementos de estrategia. No muy brillante gráficamente, se deja jugar un par de partidas, aunque acaba aburriendo.

▼ TERMINATOR II



Adaptación del éxito recreativo de **Midway**, que a su vez tenía el mismo desarrollo que OPERATION WOLF. Opción de dos jugadores y gráficos digitalizados para un buen juego de disparos.

▼ THE ADDAMS FAMILY



Estupenda conversión del famoso título de la comapañía **Ocean** para la ***SNES***. Guía a Gómez a través de la mansión Addams tras la pista de la desaparecida Morticia. Para los amantes de las plataformas horizontales más puras y duras.

▼ THUNDER FORCE IV



La última parte, por ahora, y la más espectacular gráficamente, haciendo uso de planos múltipes de scroll parallax, enemigos enormes y música heavy a toda pastilla. Sin embargo, el cartucho flojea un poco en su jugabilidad, debido a lo difícil que se muestra en los últimos niveles.

▼ TINY TOON



El mejor juego de **Konami** para la ***Mega Drive*** hasta la fecha. Toda la magia de los dibujos Warner en un cartucho indispensable, cargado de preciosas melodías, gráficos de gran colorido y jugable hasta lo impensable. Una maravilla.

▼ TOURNAMENT FIGHTERS



Un *beat'em up* al estilo STREET FIGHTER II que promete mucho al principio, pero que resulta terriblemente inferior al ETERNAL CHAMPIONS o incluso al mismo STREET FIGHTER II CE SPECIAL.

▼ VIRTUAL RACING



La conversión de recreativa más esperada y espectacular para consolas de todos los tiempos. Despunta por el nuevo chip SVP, que lo acelera hasta unos escalofriantes 23 MHz. Un título que merece el calificativo de clásico y que tenemos que agradecer al grupo de programación **AM2**.

▼ WHERE IS CARMEN SANDIEGO?

Inexplicable intento de adaptar el soporífero ¿juego? educativo con unos resultados del todo lamentables. Perfectamente olvidable.



▼ WORLD OF ILLUSION starring Mickey Mouse & Donald Duck

Nueva entrega de las aventuras del ratón Mickey y el pato Donald que deberán luchar contra las malvadas intenciones de una bruja. El cartucho, desgraciadamente, no llega a la calidad de CASTLE OF ILLUSION.



▼ WWF

El mejor juego de lucha libre para la **Mega Drive** hasta la fecha. Es exacto al de **SNES**, pero con una animación un poco más brusca y peor sonido.



▼ X MEN

Fallido intento de **Sega** por adaptar a la consola a los famosos héroes de la Marvel. La idea es buena, pero se arruina por la pobre animación de los personajes.



▼ ZOMBIES

El homenaje de **LucasArts** al cine de terror de serie B. Atraviesa las calles del barrio rescatando a los vecinos de las iras de un bebé de nueve metros, mientras esquivas al zombi Tobías y sus compadres. Absolutamente divertido y muy recomendable.





▼ BATMAN RETURNS

Si siempre has deseado tener una recreativa de coches en casa, esta es tu oportunidad. Disfruta como nunca del chip de *scaling* del **Mega CD** mientras persigues al Pingüino por las tenebrosas calles de Gotham. Respecto a las fases de plataformas, son meras copias del cartucho, sin ningún cambio o mejora digna de mención.



DRAGON'S LAIR

Calco exacto de la máquina original de **Ready Soft** que contiene animaciones para aburrir. Una elección adecuada, aunque resulta monótona por la simplicidad de su desarrollo.



▼ DRACULA UNLEASHED

Toneladas de FMV para el cuerpo de los mitómanos y un desarrollo exacto al visto en SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE. Dosis de aventura e inteligencia sin que sirva de precedente. ¿Diversión asegurada?



▼ GROUND ZERO TEXAS

Shoot'em up hollywoodense de muy aparente aspecto que divierte con una facilidad pasmosa. Argumento típico pero con diferentes finales, interactivo hasta cierto punto y muy recomendable.



▼ SILPHEED

El mejor *shoot'em up* para **Mega CD**. Jugable, divertido, largo y gráficamente impresionante. **SILLPHEED** marca un nuevo estilo en la concepción de matamarcianos.



▼ SONIC CD

Imagináos por un momento el primer Sonic, con toda su jugabilidad, buenos gráficos, una música G-E-N-I-A-L y más de 70 niveles diferentes. Eso por no hablar del adictivo *Time Attack* o la asombrosa fase de bonus. Un sueño de juego hecho disco compacto.



▼ SPIDERMAN VS. THE KINGPIN

Un refrito del cartucho, algo anticuado por cierto, con intros animadas dibujadas por un niño de 11 años y nuevas músicas. Mención especial a la canción de la presentación, interpretada por la voz más farragosa que tus tímpanos hayan podido oír.



▼ YUMENI MISTERY MANSION

Compacto que nos refiere indirectamente a clásicos para otros soportes como 7TH GUEST en **PC** y **CD-ROM**. Buenos gráficos, acción premeditada y sonidos y músicas destacables.



GAME GEAR

▼ BATMAN RETURNS

Estupenda adaptación de la famosa película, Pingüino incluido. Los gráficos son excelentes, la música es agradable y se deja jugar mucho mejor que en la **Mega Drive**.



▼ CHUCK ROCK

Sus fantásticos gráficos, sus animaciones de impecable factura, sus buenos decorados y el maravilloso planteamiento de sus fases, lo convierten en uno de los mejores arcades de plataformas que puedes conseguir para la **Game Gear**.



▼ COLUMNS

Uno de los mejores clones del TETRIS. Forma columnas de colores con los cristales que caen sin cesar desde lo alto de la pantalla mientras haces frente a los constantes cambios de velocidad. Recomendable para todo tipo de usuarios.



▼ CRASH DUMMIES

Un arcade macabro y original en el que manejas a los célebres maniquíes de las pruebas de choque automovilísticas mientras pierden las piernas, los brazos, la cabeza...



▼ DONALD DUCK, THE LUCKY DIME CAPER

A través de numerosos niveles de puras plataformas, el Pato Donald tendrá que encontrar a una malvada bruja, responsable del robo de la fortuna del tío Gilito. Un juego digno de figurar en la colección de todo usuario.



▼ DR, ROBOTNIK'S MEAN BEAM MACHINES

El mejor pastiche derivado de la gloria del TETRIS de Alexey Patjinov. Divertido y atrayente, un desafío continuo en el modo de dos jugadores. Indispensable.



▼ MICKEY MOUSE

¡Oh no! Una bruja enloquecida llamada Mizrabel ha raptado a Minnie Mouse, el verdadero amor de Mickey. Por eso, inevitablemente, Mickey tratará de rescatarla viajando por los diversos niveles de plataformas del Castillo de la Ilusión. Es un juego excelente, con unos gráficos fabulosos y un impresionante planteamiento. Otro de los mejores para **Game Gear**.



▼ MICKEY MOUSE II

Probablemente la mejor aventura arcade para **Game Gear**. Llena de colorido y fantasía, **MICKEY MOUSE II** gustará a todos, en especial a los más pequeños.

GLOBAL 94

CATALOGO DE JUEGOS

▼ MICROMACHINES



¡Guau! De lo mejor que ha pasado por nuestras manos para ***Game Gear***. De verdad. Además, el increíble modo de dos jugadores en la misma consola es alucinante.

▼ NBA JAM



Acclaim sirve en bandeja uno de los simuladores-arcade más espectaculares y divertidos de la temporada. La mejor recomendación es que lo compréis en cuanto aparezca en los mostradores de las tiendas.

▼ PRINCE OF PERSIA



Salva a la princesa de una pesadilla peor que la muerte en este clásico de los juegos de plataformas, con increíbles animaciones y numerosos niveles. La obra maestra de Jordan Mechner en todo su esplendor.

▼ ROADRUNNER



Tendrás que verlo para creerlo. Sus gráficos rebosan colorido, buenas animaciones y encima es divertido y jugable. Recomendable tanto para los fans del Correcaminos como para los del Coyote.

▼ SENSIBLE SOCCER



Toda la magia del fútbol en el único simulador para ***Game Gear*** que contiene las gotas mínimas de emoción y diversión que este deporte exige. Perfectamente realizado e imprescindible.

▼ SONIC



Aún mas rápido y trepidante que su hermana de ocho bits, sus gráficos y jugabilidad son totalmente indescriptibles. ¡Corre a por él!

▼ SONIC II

GLOBAL 80

Una excelente continuación que se arruina por la poca visibilidad, debido al gran tamaño de los personajes en relación con la pantalla de la **Game Gear**, y su exagerado nivel de dificultad. De todos modos, es bastante divertido y recomendable.

▼ SPIDERMAN



Sigue a Peter Parker, el asombroso hombre araña, a traves de las peligrosas calles de Nueva York. Pero cuidado, el Dr. Octopus y sus conpinches te pondrán las cosas bastante difíciles antes de enfrentarte con tu más mortal y peligroso enemigo: Kingpin. Acción y adicción a partes iguales. Bastante recomendable.

▼ STREETS OF RAGE



Exceptuando la desaparición de uno de los luchadores, **STREETS OF RAGE** está literalmente calcado de la versión ***Mega Drive***, e incluso la supera en la suavidad de su scroll. Por lo demás, es un *beat'em up* imprescindible en tu colección, con opción de dos jugadores, muchas fases y con una adaptación de la música original de Yuzo Koshiro realmente admirable.

▼ STREETS OF RAGE II



Cuatro megas de pura acción que superan con creces a la primera parte. El mejor juego de lucha para ***Game Gear***.

▼ SUPER KICK OFF



Si la versión ***Master*** era buena, esta es totalmente asombrosa. Gracias a su potente hardware, la ***Game Gear*** retoma el frenético scroll del original y lo duplica en velocidad y suavidad. Las mismas opciones y jugabilidad que la otra versión.

▼ SUPER SPACE INVADERS

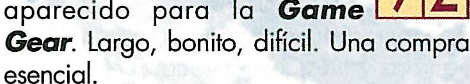


El más clásico de todos los juegos shoot'em up con la cara lavada, mejores gráficos y algunas novedades extra. Pese a que el conjunto no es muy original, lo cierto es que **SPACE INVADERS** sigue siendo tan adictivo y entretenido como siempre, lo cual se agradece.

▼ WORLD CLASS LEADERBOARD

GLOBAL 92

A pesar del tiempo que ha transcurrido desde su lanzamiento, **WORLD CLASS LEADERBOARD** sigue siendo el mejor simulador de golf aparecido para la ***Game Gear***. Largo, bonito, difícil. Una compra esencial.



▼ ALADDIN

GLOBAL 86

Toda la magia de Disney y el saber hacer de los chicos de **Sega** ha producido un cartucho espectacular, enormemente divertido y con pocas fisuras para atacarle. Casi perfecto.

▼ ANDRE AGASSI TENNIS



Excelente conversión del cartucho de ***Mega Drive*** para la ***Master System***, aunque sigue con los mismos problemas que la versión de 16 bits. Sin embargo, merece la pena darle una oportunidad.

▼ ASTERIX



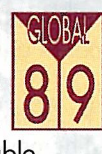
Asume el papel de Asterix y Obelix en este nuevo juego de plataformas, rebosante de buenos gráficos y con una jugabilidad más que recomendable.

▼ BATTLE OUT RUN



Salta a las autopistas con esta particular adaptación del clásico CHASE HQ en el que tendrás que golpear al resto de los coches para echarlos de la carretera. Aunque **BATTLE OUT RUN** no presenta un reto tan grande como el de FIRE AND FORGET II, tiene suficiente fuerza como para justificar su compra. Dale una oportunidad.

▼ BATTLETOADS



La versión ***Game Gear*** hace justicia al clásico de **Rare**. Acción ininterrumpida y desarollo beat'em up puro donde el descanso es inimaginable.

▼ COOL SPOT



Una conversión excelente para ***Master System***. Conserva la adicción, la frescura y la simpatía de la entrega ***Mega Drive***.

▼ DESERT STRIKE



Domark logró lo que parecía imposible: trasladar la obra maestra de **EA** a un pequeño cartucho de ***Master*** sin perder detalle y con unos resultados espectaculares.

▼ GAUNTLET



La máquina recreativa causó sensación cuando fue presentada en 1986, y esta versión tiene todas las características del juego original. Con 100 niveles diferentes para retarte, **GAUNTLET** es todo un clásico que no debes perderte.

▼ GLOBAL GLADIATORS



La versión ***Master System*** no llega a los altos niveles de calidad que su homónima de 16 bits, aunque es un digno ejemplo de arcade plataformesco.

▼ JUNGLE BOOK


La magia Disney en todo su esplendor. Viaja con Mogli a lo mas profundo de la selva en compañía de Baloo, Bagheera y todos sus amigos. Las plataformas en su estado más duro y puro.

▼ LEMMINGS


Más de 100 niveles de locura donde pondrás a prueba tus dotes de líder de los Lemmings, una raza terriblemente estúpida con cierta tendencia al suicidio. Una conversión bastante fiel del hit de **Psygnosis** para los ordenadores personales.

▼ MASTER OF KOMBAT


¿Quién ha dicho que hacía falta una conversión de STREET FIGHTER II de ***Mega Drive*** a ***Master System***? No sé si este cartucho será aún mejor que el SFII de ***Mega Drive***, pèro lo cierto es que no hay nada parecido ni tan divertido.

▼ MICKEY MOUSE 2


Brillante juego de plataformas, muestra de cómo debe ser un buen cartucho de ***Master System***. Tanto la calidad de sus gráficos como la belleza de sus melodías sobrepasan todo lo visto.

▼ OLYMPIC GOLD


El cartucho ofrece seis pruebas olímpicas: martillo, lanzamiento de jabalina, 100 metros lisos, natación, 110 metros vallas y lanzamiento con arco. Todas las pruebas son bastante divertidas y no decepcionarán a los más fieles seguidores de los Juegos Olímpicos.

▼ PGA TOUR GOLF

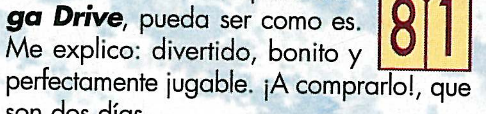

Si el juego para ***Mega Drive*** era increíble, esta versión para ***Master System*** tampoco se queda corta. No tiene nada que envidiar a la entrega de 16 bits. Recomendable. ¡Un verdadero puntazo!

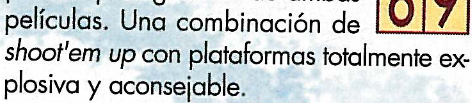
▼ POWER STRIKE II

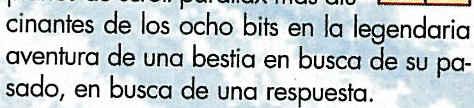

El *shoot'em up* definitivo para la ***Master System***, obra de los maestros del género, **Compile**. Pulveriza las hordas de naves alienígenas con tu láser o intenta recoger alguna de las armas extra. Tanto si te gustan los matamarcianos como si no, no debes perdértelo bajo ningún concepto.

▼ PRINCE OF PERSIA


Sin duda alguna, la mejor obra del genial Jordan Mechner. Deberás salvar a la princesa de las garras del malvado visir que pretende casarse con ella. Un juego que debe estar presente en cualquier colección que se precie.

▼ ROAD RASH

Parece mentira que este cartucho, un verdadero clásico para ***Mega Drive***, pueda ser como es. Me explico: divertido, bonito y perfectamente jugable. ¡A comprarlo!, que son dos días.

▼ ROBOCOP VS. TERMINATOR

Un brillante ejemplo de programación y un estupendo homenaje a los protagonistas de ambas películas. Una combinación de *shoot'em up* con plataformas totalmente explosiva y aconsejable.

▼ SHADOW OF THE BEAST

En **Amiga** fue todo un clásico, en la ***Master*** es la revolución. Prepara tus rutinas para ver los planos de scroll parallax más alucinantes de los ocho bits en la legendaria aventura de una bestia en busca de su pasado, en busca de una respuesta.

▼ SONIC CHAOS


¡Y van tres! De nuevo, Sonic debe arrancar de manos del malvado Robotnik las seis gemas del Chaos y poner su mundo a salvo. Correcto a nivel gráfico y sonoro, falla en lo corto de sus fases y en la extrema facilidad con que se acaba el juego.

▼ SONIC
GLOBAL 90

Toma el control del puercoespín más rápido del oeste mientras atraviesas a toda pastilla los dominios del Dr. Robotnik, el más malo entre los malos. Los ocho bits, mejor aprovechados que nunca, te ofrecen uno de los mejores arcades de plataformas que recuerdan los viejos del lugar.

▼ SONIC II


Más niveles y más adicción para un cartucho que supera lo que parecía insuperable. Con numerosas mejoras respecto a su primera parte y definitivamente superior a su tercera, **SONIC II** es un juego imprescindible para todos los usuarios.

▼ STREETS OF RAGE II


Beat'em up puro y duro, con músicas de Yuzo Koshiro y una buena técnica que lo encumbran de nuevo a lo más alto de la maltrecha lista de lanzamientos para ***Master System***.

▼ SUPER MONACO G.P.


El juego de coches que los usuarios de ***Master*** esperaban. Aunque gráficamente no es nada del otro mundo, el coche se maneja bastante bien y tienes un menú de opciones de los más completos. Recomendado para los seguidores de Ayrton Senna, Nigel Mansell y los repartidores de pizzas.

▼ SUPER OFF ROAD
GLOBAL 82

Fiel adaptación de la popular máquina recreativa, **SUPER OFF ROAD** contiene todos los niveles del original y es igual de divertido. Lástima que sea tan fácil y sólo puedan jugar dos personas en lugar de cuatro.

▼ STREETS OF RAGE


Como juego de lucha deja bastante que desear, y la estupidez de limitar las figuras en juego a sólo tres, debido a su tamaño, merece pasar a los anales de la historia.

▼ TERMINATOR


Versión mucho mejor que la de ***Mega Drive***. Se necesita bastante habilidad para recorrer con fortuna todas las plataformas al tiempo que controlas a Kyle Reese en sus esfuerzos por proteger a Sarah Connor de las garras asesinas de Terminator.

▼ THE FLASH

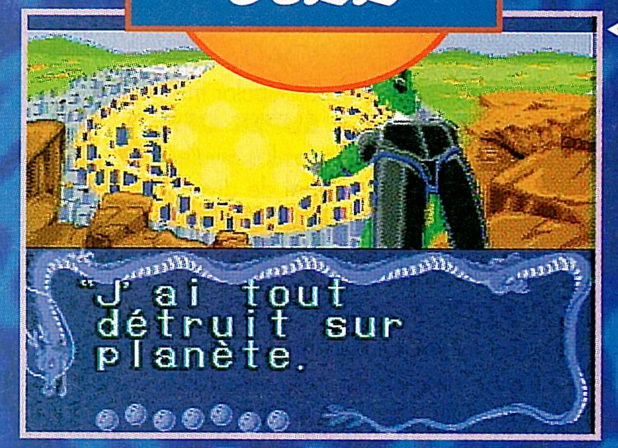

Directamente de la pantalla de tu televisor llega **THE FLASH**, el relámpago humano. Con una velocidad que quita el hipo y unos sprites del tamaño de guisantes, es el ejemplo mas claro de cómo crear un arcade técnicamente perfecto (varios planos de parallax incluidos) con una jugabilidad insufrible y totalmente aberrante.

▼ WIMBLEDON TENNIS


El mejor juego de tenis para la ***Master***. Rápido, con un gran número de opciones y modos de juegos diferentes, es el cartucho deportivo por excelencia, sobre todo si buscas acción para dos jugadores.

DRAGON BALL Z

CELL





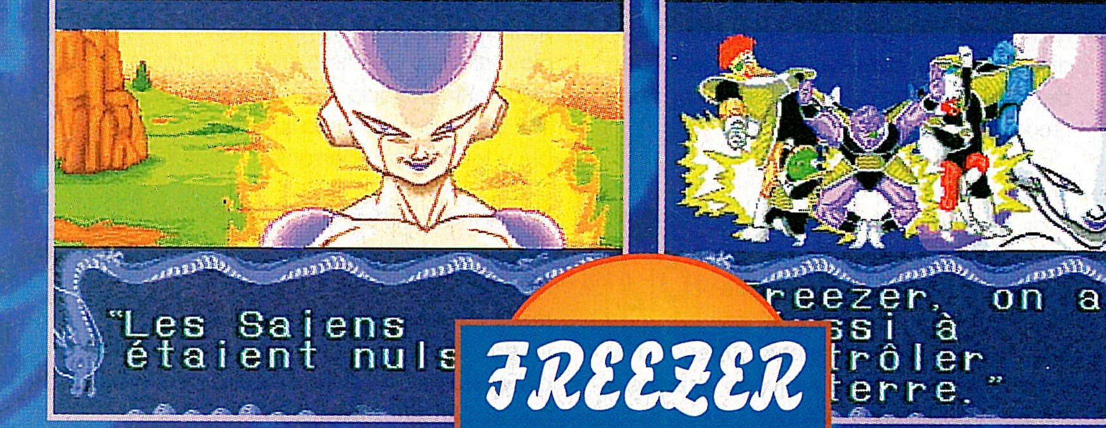
Tardó lo suyo, pero por fin los usuarios de Mega Drive pudieron disfrutar de las aventuras de Son Goku en su consola por medio de un explosivo y superjugable arcade de lucha en la más pura línea STREET FIGHTER II. Pero no sólo tomó del legendario título de Capcom el desarrollo y el estilo de juego, sino que al igual que éste, DRAGON BALL Z contiene un final independiente para cada luchador, desde el primero al último. Por ello, y para desagraviarnos todos un poco con la Mega Drive tras la triste galería de finales cutres del mes pasado, os ofrecemos todos y cada uno de los finales del juego. Que le vamos a hacer... nosotros somos así de chulos y generosos. Tan sólo queda recordaros que esta sección está totalmente abierta a vuestras cartas, en las que podéis sugerir los finales de aquellos juegos que nunca podísteis acabar, o bien darnos vuestras sugerencias para una nueva edición de finales lamentables. La dirección es la de siempre (Con *bollycao* incluido, por supuesto).



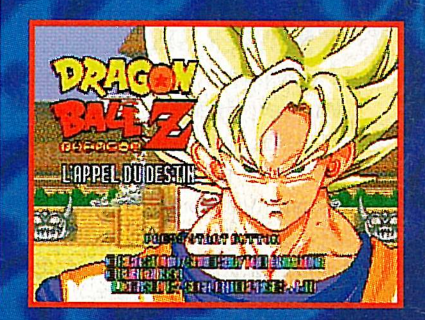




KRILIN

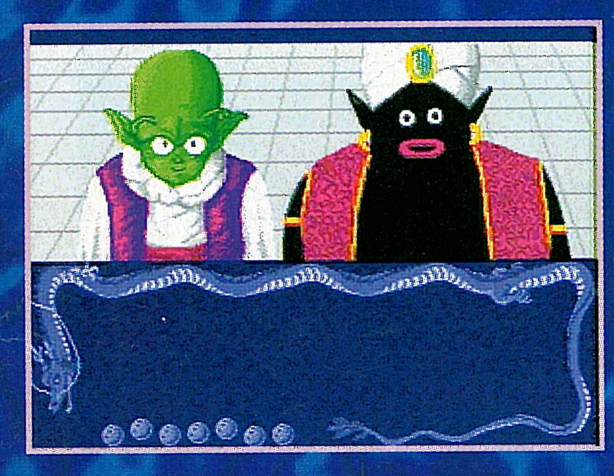


FREEZER

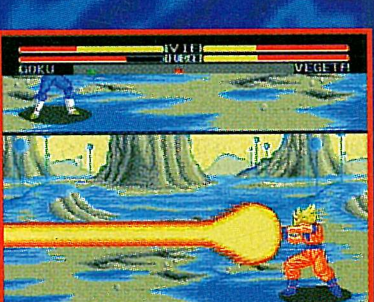


PICCOLO











VEGETA





RECCOM



CHOIX

SON GOKU

"Il faut
t'entraîner
plus!!"

SON GOHAN



TRUNKS





NOMBRAMIENTOS

JOSE MANUEL SANCHEZ RUIZ

CLOTILDE VELA-HIDALGO

DIRECCION COMERCIAL DE MENSUALES

José Manuel Sánchez Ruiz, natural de Bilbao, ha sido nombrado Director Comercial de Mensuales de Grupo Z. Es licenciado en Ciencias Empresariales con la especialidad de Márketing por la Universidad Comercial de Deusto. Sánchez Ruiz ha realizado el programa de de Dirección General de IESE y estudios complementarios de Dirección Comercial y Marketing. Ejerció como como Director Comercial en Ercros, Jefe de Márketing en Grupo Banco Vitalicio y Director de Márketing de Cetesa, cargo que abandonó para asumir la Dirección Comercial de Ediciones Mensuales y Ediciones Reunidas de Mediapublic, S.A. de Grupo Z. ■

DIRECCION COMERCIAL DE SEMANARIOS

Clotilde Vela-Hidalgo Contreras, natural de Las Palmas de Gran Canaria, ha sido nombrada Directora Comercial de Semanarios de Grupo Z. Es licenciada en Ciencias de la Información con la especialidad de Publicidad y Relaciones Públicas. Ha sido miembro del departamento de Publicidad de Fósforos del Pirineo, S.A. y del creativo de Reader's Digest, S.A., de donde pasó a asumir la Dirección de Cuentas de Ogilvy & Mather, S.A. En los últimos siete años Clotilde Vela-Hidalgo ha trabajado en Wunderman Cato Johnson ocupando los cargos de subdirectora y directora de Servicio a Clientes. ■

GANADORES DE LAS REVIEWS DE JULIO

JOSU AZPILICUETA DOMINGUEZ (Guipúzcoa)
JONATHAN LUIS ROMERO (Tenerife)
JORGE JUAN ALEMANY (Valencia)
ORIOL GONZALEZ LLENSA (Girona)
JUAN RAMON GONZALEZ (Madrid)



Mi nombre es Dog, Dylan Dog.
Búscame.
Este puede ser el comienzo de una hermosa amistad.
DYLAN DOG, UNA PUBLICACIÓN MENSUAL
EDICIONES B
GRUPO ZETA

así que quieres salvar el mundo... ¡pues vuélvete verde!

MARVEL COMICS
© 1993 MARVEL ENT GROUP INC.

DISPONIBLE EN - THE MEGA DRIVE, GAME GEAR, MASTER SYSTEM & NINTENDO SUPER NES.

NIT-3

THE INCREDIBLE HULK™

Eres un SUPER HEROE, y lo que está ocurriendo es suficiente para que te hierva la sangre, tu masa muscular se cuadruplique y tu carne se vuelva de color verde... El temible Leader™ está preparado para dominar el mundo con la ayuda de su extraña pandilla de compinches con corazón de piédra: Tyrannus™, Absorbing Man™ Abomination™ y Rhino™. Hasta que entras en escena. Contener la ira nunca fue tu fuerte, pero ahora este defecto va a ser un "salvavidas". En una "masiva" exhibición de fuerza inundarás la pantalla de acción, destruyendo enemigos, escenarios, maquinaria...y todo lo que se te ponga por delante. ¡Por fin un juego que te puede proporcionar esa INCREIBLE sensación!

MEGA DRIVE
THE INCREDIBLE HULK
U.S. GOLD

U.S. GOLD®